**2 PLNÉ HRY ZDARMA**

**FEAR Combat**
**Another War**

jen za **99,90**

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

# DOUPĚ

**Revoluce! Poprvé česky, komentuje Míra Bosák a Petr Svěcený**

# FIFA 07

## KOPÍRUJTE, ALE LEGÁLNĚ

VELKÉ TÉMA: JAK SE NESTÁT PIRÁTEM

## MAX PAYNE PO ČESKU
## EL MATADOR

VELKÁ RECENZE ZE ZRÁDNÉ KOLUMBIJSKÉ DŽUNGLE

cena: 99,90 Kč (149,90 Sk) 9/2006

9 771214 919013 09

Magazín všech hráčů

Doupě 9/2006

# MISTROVSTVÍČR VPOČÍTAČOVÝCHHRÁCH

## 9. 10. - 13. 10. 2006 BRNO - INVEX/DIGITEX HALA C

FINÁLE MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH JE NEJVĚTŠÍ SOUTĚŽ HRÁČŮ POČÍTAČOVÝCH, KONZOLOVÝCH A MOBILNÍCH HER. PŘÍVÍTÁ NEJLEPŠÍ HRÁČE Z CELÉ ČESKÉ I SLOVENSKÉ REPUBLIKY. ZVEME VÁS NA TURNAJE PRO DIVÁKY, PREZENTACE NOVÝCH HER, SETKÁNÍ HERNÍCH VÝVOJÁŘŮ.

KVALIFIKACE NA INVEX CUP - FINÁLE MISTROVSTVÍ ČR V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH SE ODEHRÁVÁ V SÍTI POČÍTAČOVÝCH HEREN PG CYBER CAFÉ.

***INFO - TEL: 774 225 500, EMAIL: PGCC@PROGAMERS.CZ***

***www.PGCC.cz www.INVEXCUP.cz www.PROGAMERS.cz***

AMD 64 Athlon FX

PROGAMERS

CYBER CAFE

## NAJDETE NÁS NA TĚCHTO MÍSTECH :

**AMD PG Cyber Café Palác Flóra**, Vinohradská 151,130 00 Praha 3, 332843464, email: flora@progamers.cz
**AMD PG Cyber Café Anděl**, Radlická 3179/1E, 150 00 Praha 5, 302492250, email: andel@progamers.cz
**AMD PG Cyber Café Nový Smíchov**, Plzeňská 965/8, 150 00 Praha 5, 347888809, email: smichov@progamers.cz
**AMD PG Cyber Café Prodigy**, Muchova 15/237, 160 00 Praha 6 - Dejvice, 332507692, email: prodigy@progamers.cz
**AMD PG Cyber Café Olympia**, U Dálnice 777, 664 42 Brno Modřice, 337582347, email: olympia@progamers.cz,
**AMD PG Cyber Velký Špalíček**, Mečová 2, 602 00 Brno, 284039000, email: spalicek@progamers.cz
**AMD PG Cyber Café Babylon**, Nitranská 1, 460 12 Liberec, 313654911, email: babylon@progamers.cz

INVEX 2006
DOUPĚ SHOW
NUDA V BRNĚ?
Na stánku Doupěte nehrozí.
Kdy? 9. až 13. října
Kde? Pavilon D, brněnské výstaviště

*Kamil Gric, šéfredaktor*

# PODZIMNÍ SEZÓNA STARTUJE

Člověk může být sebeodolnější, únava ho přesto dostihne. Tak jako jste s nadšením odpočítávali dny do vydání nového Doupěte, odpočítávali jsme i my dny do poslední, předprázdninové uzávěrky. Nachýlil se konec června, prázdninové Doupě zamířilo do tiskárny a jeho redaktoři na zaslouženou dovolenou. Pokud jste ale měli pocit, že je absence srpnového čísla podrazem na čtenáře (a redakce se spokojeně válí u moře), nemáte pravdu (o podraz nejde, u moře jsme se válely). Pravda je však mnohem prostší. Více času na přípravu aktuálního čísla nám dalo jedinečnou příležitost zdokonalit Doupě po všech stránkách. Konec konců, posuďte sami.

Ne nadarmo je naším heslem „nic není tak dobré, aby nemohlo být ještě lepší". Našli se škarohlídové, kteří předpovídali naším příslibům neustálých novinek konec. Někteří odhadovali, že nám elán vydrží půl roku, jiní rok. Ani jedni neměli pravdu. Před sebou ani zdaleka nevidíte definitivní verzi Doupěte, a pokud jste spokojení s novou podobou, věřte, že v našich hlavách už dávno klíčí myšlenky na další vylepšení. Vlastní pořad na DVD? Videorecenze coby součástí? Jen několik málo z semínek, která v budoucnu vykvetou.

Dost ale bylo nového Doupěte, neb to hlavní prozradí ono samo – a můj komentář je tudíž zbytečný. Našly by se totiž další body a záležitosti, kterým stojí za to se věnovat. Tématika letního sucha tentokrát vzala za své, když aktuální Doupě přináší recenze mnoha aktuálních pecek (FIFA 07, El Matador, Reservoir Dogs, Flatout 2, Kingdom Hearts 2, Loco Roco), doplněné o jedinečné téma Jak se nestát pirátem? V záplavě úvah a nedomrlých myšlenek nad vyzněním současného autorského zákona přinášíme jedinečný pohled odborníka, který vám v prvním českém článku historie odpoví na všechny běžné i neobvyklé dotazy okolo kopírování. Více, jen víc, říkáte? Věnujte pozornost našim dojmům z lipského Games Convention nebo obrozené rubrice Bonus Zone, v níž nezůstal kámen na kameni. Pokud chcete víc, než jen hrát a dohrát vybranou hru (tedy skutečný bonus navíc), jste s novým Doupětem „za vodou".

## JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

### 3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

### SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

**10** Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

**9.0** Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

**8.0** Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

**7.0** Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

**6.0** Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

**5.0** Dokonalý průměr, který hráče nepohoří, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

**4.0** Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

**3.0** Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

**2.0** „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

**1.0** Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

# OBSAH

[52] EL MATADOR


3 Editorial
4 Obsah
8 Redakční stránka

**[Herní zážitek měsíce]**
8 Ace Combat: The Belkan War

## LOADING

10 Reportáž – Games Convention

**[Novinky]**
14 Kane & Lynch: Dead Men
15 The Sims 2: Pets
16 Portal
16 Team Fortress 2
17 A Vampyre Story
18 Colin McRae: DIRT
19 Metal Gear Solid: Portable Ops
20 Destroy All Humans 2
21 Viva Piñata
22 RoboBlitz
24 Galactic Civilizations II: Dark Avatar
24 Battle of Middle-Earth 2: Rise of the Witch-King
26 Marvel Ultimate Alliance

15 TOP 10
17 Na co se těší…
20 Progaming
22 Jazykový koutek
25 Jízdní řád
27 Bleskem ze světa her
28 Byznys
30 Pavlač

**[Preview]**
32 Crysis
36 Caesar IV
38 Need for Speed: Carbon
40 Gears of War
42 God of War 2

**[Téma čísla]**
44 Jak se nestát pirátem

## PC RECENZE

**[Recenze]**
52 El Matador
56 Flatout 2
60 FIFA 07
64 Reservoir Dogs
66 The Ship
68 FEAR: Combat
70 Civilization IV: Warlords
71 Noční hlídka
72 Micro Machines V4
73 Safecracker
74 Rome: Total War – Alexander
75 Dungeon Siege 2: Broken World
76 CivCity: Rome
78 Warpath
80 Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow
81 Gumboy

**[Budgety]**
82 Za pakatel

## KONZOLOVÉ RECENZE

**[Recenze]**
84 Kingdom Hearts 2
86 Ace Combat: The Belkan War
87 Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga
88 Tekken 5: Dark Resurrection
89 Loco Roco
90 B-Boy

**[Budgety]**
91 Za pakatel

## BONUS ZONE

**[Rubriky]**
94 Hitparády
95 Herní kviz
96 Rozšířený zážitek: Sportovní série
97 Nostalgie: Broken Sword
98 Naostro: Lucka Kolocová
100 Freehry
101 Hry na mobil
102 Hráčův rádce: Škola
103 Blog
108 Listárna
110 Obsah CD/DVD

**[Hardware]**
104 Novinky
106 TEST: GeForce 7300 GT
107 Obchod roku!

[84] KINGDOM HEARTS 2

[84] FLATOUT 2


**Doupě** – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

**PUBLISHER**
Tereza Bočková

**REDAKCE**
**Šéfredaktor:** Kamil Gric
**Zástupce šéfredaktora:** Jan Morkes
**Stálí spolupracovníci:** Martin Boček, Tomáš Vrána, Karel Kališ, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Martin Demiger, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

**Jazykový korektor:** Zdeněk Dan

**Art director:** Pavel Junk
**Obálka:** Pavel Junk
**Asistentka redakce:** Gabriela Gubíková

**VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING**
**Produkce:** Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věžchová
**Sazba:** Veronika Chadzipolichronisová, Pavel Junk
**Manažer distribuce:** Zbyněk Tkadlčík
**Manažerka marketingu:** Eva Sedláková

**PŘEDPLATNÉ**
casopisy.cpress.cz
**Předplatné pro ČR**
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
**Předplatné pro SR**
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

**ADRESA REDAKCE**
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

**INZERCE**
**Produktový manažer:** Alexandra Poláková

**Computer Press Praha**
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
**Computer Press Brno**
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
**Computer Press Ostrava** Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
**Computer Press Bratislava**
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
**Foreign Contatcs**
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

**VYDAVATEL**
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Daněk Martin
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.


© Computer Press, a. s.

# nová eXtra Klasika

počítačových her

**STOJÍ POUZE 199 Kč**

DOPORUČENÁ CENA

# 1+1=3!

**Kup a zaregistruj si po internetu na www.cdprojekt.cz dvě hry z edice Nová eXtra Klasika a my ti pošleme třetí dle tvého výběru ZDARMA! Navíc postoupíš do slosování o hodnotné ceny, kterým vévodí nové dvoujádrové procesory Intel Core 2 Duo, v současnosti nejlepší CPU na hry, a další užitečné ceny.**

**Partneři edice:**

Intel Core 2 Duo inside

CDPROJEKT

## AKCE ZAČÍNÁ 30. SRPNA A KONČÍ 31. ŘÍJNA!

**NEJLEPŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČEŠTINĚ!**

# WOW

## NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE

Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

# ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

### Peklo války z oblaků nevypadá až tak hrozně

Sotva pračlověk slezl ze stromu a pobral trochu rozumu, zatoužil vznášet se ve vzduchu volný jako pták. Pravda, možná víc dychtil po naplněném žaludku, útulné suché jeskyni na přespání a méně chlupaté osobě opačného pohlaví k nějakým těm nočním radovánkám, ale po létání toužil stejně, i když o něco méně. Ale rozhodně jej to často napadlo. Minimálně jednou. Doufám. I když asi ne. Každopádně dříve či později po létání člověk zatoužil. A že to bylo hodně dávno, dokazuje i případ první známé letecké nehody, kdy jistý Ikaros podcenil vliv povětrnostních podmínek na křídla z nekvalitního materiálu, což vedlo k nezvratnému pádu na obličej s vážnými důsledky (pokud se tak dá říct okamžiku, kdy by policie potřebovala na zaznačení polohy mrtvého těla čtyři křídy).

Každopádně se i přes četné nezdary člověk nevzdal. Padal a padal, ale touha získat křídla byla nezlomná. A časem se dočkala i úspěchu, když se bratři Wrightové ve své poletuše ze dřeva a plátna vznesli a uletěli několik desítek metrů. Tento okamžik jako by konečně přesvědčil gravitaci, že má zanechat marné snahy udržet člověka na zemi. Odvážní vzduchoplavci posílení úspěchem jiných získali novou energii do žil, pustili se do dobývání nového území pro lidstvo – nebe. Jak je už u lidí zvykem, netrvalo dlouho a oblaka se stala novým prostorem pro válčení. Ať už se jedná o první či druhou světovou válku, rytíři nebes, jak se říkalo stíhačům, si vysloužili až romantickou představu o bitvách v oblacích. A to platí i pro moderní dobu, kdy dřevo, plátno a vrtule nahradili létající dravci ze slitin lehkých kovů, s útrobami nacpanými elektronikou a poháněni tryskovým motorem.

Však kdo z vás po zhlédnutí Top Gunu s ještě-ne-scientologem Tomem Cruisem nezatoužil stát se pilotem nadzvukového žihadla a sundávat z nebe Migy stejně snadno jako obrázky z nástěnky? Někteří se naivním představám filmu o létání vysmáli, vybavili své pokojíky přesnými replikami kniplů, nasadili na hlavu leteckou přilbu a ponořili se do ultra-hyper-realistických simulátorů, kdy jen zapnutí vyhřívání sedadel je práce na deset minut při šaškování s dvěstěosmdesátijedním

**MOTORY SE S BURÁCENÍM PROBOUZÍ K ŽIVOTU, POMALU ROLUJI NA RANVEJ. KLAPKY NAPLNO, PLYN NAPLNO, START!**

Největší bombardér, jenž jste kdy mohli vidět

Tady má někdo pěkně horko na ocasem

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
*Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy*

hejblátkem. Další na realističnost rezignovali. A právě pro ty, jimž učaroval hollywoodský způsob létání, představuje již pár let dokonalou nirvánu série Ace Combat. Poslední díl s podtitulem The Belkan War opět nezklamal a přinesl spršku nezapomenutelných misí, jako je třeba tato:

Belkanská válka se už vleče zatraceně dlouho, s parťákem Pixym máme za sebou celou řádku úkolů a další nám právě v briefingu servírují jako na talíři. Lehce znuděně studuji zadání mise. Vypadá to na získání totální letecké nadvlády a doprovod spojeneckých bombardérů. Hmm, uvidíme. I když se to postupem času stává rutinou, výběr vhodného stroje do boje rozhodně neberu na lehkou váhu. Nakonec volba padla na F-16ku. Poručím mechanikům dát do závěsů dalekonosné rakety vzduch-vzduch a mířím se do šatny připravit na akci. Zvláštní, i když mám za sebou celou řádku misí s několika desítkami úspěšných sestřelů, nemůžu se zbavit lehké nervozity. Dost dobře si uvědomuji, že štěstí nevydrží věčně a příště ta ohnivá, k zemi se řítící fakule může být můj stroj. Na žebříčku při cestě do kokpitu prohazuji posledních slov s mechaniky, ještě popíchnu Pixyho, že kdo bude mít míň sestřelů po akci, platí rundu, a jde se na věc. Motory se s burácením probouzí k životu, pomalu roluji na ranvej. Klapky naplno, plyn naplno, start!

Po odlepení od země všechna nervozita mizí jako mávnutím kouzelného proutku. Jsem pevný jako skála. Cestu do bitevního prostoru trávím přátelským pokecem s wingmanem, který ruší až pro-zaické: „Nepřítel na dvanácti hodinách." Vidím na radaru hned dvě tečky. Přepínám na dalekonosné střely. Zaměřuji. Čekám na tón, stále čekám. Teď! Sviiiš, sviiiš. Dva aerodynamické doutníky opouští závěsy a míří ke svým cílům. Okamžitě přidávám plyn a nabírám výšku. Bruuum! S uspokojením si zapisuji první dva sestřely. Letmý pohled na radar. Zatraceně, tohle bude drsný, blíží se dalších sedm cílů. Nechám Pyxiho hrát si na svém písečku a vybírám první terč. „Liška dvě!" Další raketa letí. Vedle. Začíná divoký hon. Zkouším své nejlepší triky, abych se mu dostal za ocas, jenže ani můj cíl není žádné ořezávátko. Konečně! Malá chybka nepřátelského pilota mi vyhoupla trysky jeho stroje přímo do zaměřovače. Ratatata! Střely z palubního kanónu našly nové bydliště – bok protivníkova stroje. Plameny olizují kokpit, stroj se neovladatelně řítí k zemi. Duddudu! Temné dunění a můj stroj se otřese jako pes právě vylezlý z vody. Zatraceně, podvědomě posílám F-16 do vývrtky. Naštěstí to koupilo jen křídlo.

Pár desítek metrů nad zemí vyrovnávám let a očima divoce kmitám po obloze. Támhle je, a ještě druhej a třetí. Tři Migy se na mě řítí jako smečka divokých vlků. Teprve teď nastal ten pravý a nefalšovaný tanec smrti. Manévruji, jak nejlépe umím, a nechci se chlubit, ale pár mých triků muselo těm kašparům navodit akutní záchvat méněcennosti. Vypálené rakety divoce protínají oblohu, spousta z nich nenachází cíl a pokračuje v letu do ztracena. Začíná mi být poněkud horko. HUD nepřestává svítit červeně od neustálého varování před nepřátelskými střelami. Divoce měním směr a rychlost. Chvílemi ani netuším, kde je nahoře a kde dole. Vžuuu. Jedna raketa mi proletěla tak blízko mašiny, že mi kouřová vlečka na moment zakryla výhled. Chytil jsem pár včeliček do směrovky. Zatraceně, zatraceně. A další. A ještě pár. Díky bohu, nic vážného. Ale začíná to být vážné.

„Hej kámo, pořád naživu?" zachrastilo mi náhle ve sluchátkách. Pixy. Jako potvrzení mého předpokladu se ozval výbuch. Jeden z dotírajících Migů se rozprskl po obloze. Bleskově využívám náhlé změny situace a posílám dvě rakety po dalším cíli. Zásah. Poslední Mig se za svými přáteli přidává za pár vteřin. „Ciphere, Pixy, máme je za ocasem. Můžete nám pomoct?" Spojenecké bombardéry dorazily s nevítaným doprovodem. Synchronně nabíráme nový směr a letíme vstříc novým cílům. Další kolo divokých soubojů začíná. A rozhodně nebude v téhle válce poslední.

Takhle mám nebe nejradši, bez nepřátelských stihaček

V ukázkové formaci do bitvy

# Měsíc v redakci

### KAMIL GRIC,
ŠÉFREDAKTOR

Přiznal jsem už v úvodníku, že jsem se na letošní prázdniny těšil jako na smilování. Příjemná dovolená v okruhu přítelkyně a kamarádů mi dovolila nasbírat ztracené síly i vyčistit si hlavu, což se konec konců ukázalo jako velmi prozíravé – podzim bude náročný. Zatímco vy hledíte do aktuálního (nového Doupěte), já hledím do nejbližších týdnů. A vidím Invex i Doupě show, na které si nemůžete dovolit chybět.

**TOP 3**

1. **Dovolená v Itálii a čas strávený s přítelkyní**
2. **Vystřízlivění a následné zapojení se do práce, jejímž výsledkem je nové Doupě (na nějž jsem právem hrdý)**
3. **Grilujeme pašíka, aneb redakční i soukromé oslavy**

### HONZA MORKES,
ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA

Nový herní stroj doma znamená, že jsem konečně mohl propadnout kouzlu „Oblivionu bez (grafických) kompromisů" a vůbec všech dalších her, které jsem v redakci jen prolétl a uložil do složky „zahrát někdy později". Osud tomu chtěl, že jsem stejně skončil u starého dobrého Pro Evolution Soccer 5 a snažil se dostihnout v Sérii A „ten zpropadený AC Milán", který za celou sezónu neprohrál.

**TOP 3**

1. **Prázdniny – krásná doba plná hraní a nehraní podle nálady**
2. **Změny Doupátka**
3. **Rozporuplný brněnský Matador**

### KAREL KALIŠ,
VEDOUCÍ KONZOLOVÉ SEKCE

Prázdniny uplynuly ve víru podařených akcí, flákání u vody a dojíždění starších herních restů. Hlavně bych vypíchnul Advent Rising, jenž je přes své nedostatky parádní zábavou. Věčná škoda, že se už asi nedočkám konce Gideonova příběhu. Kromě toho začal další kamarád hrát WoW, což mě opět uvrtalo do tohoto účinného likvidátoru času. Pak přišlo Kingdom Hearts 2 a spánek definitivně dostal padáka.

**TOP 3**

1. **Pár podařených party s přáteli**
2. **Játra ztvrdla jen neznatelně :-)**
3. **Kingdom Hearts 2**

### MICHAEL STERN,
VEDOUCÍ SEKCE LOADING

Novodobé seriály! Měsíc volna od pravidelné tvorby Doupěte byl ideální dobou k prozkoumání této terry incognity, i když pravda trochu s křížkem po funuse. Kdo ještě považuje Star Trek za vrchol serálové sci-fi tvorby, měl by okamžitě zhlédnout kousky jako Firefly nebo Battlestar Galactica (tu z roku 2004, nikoliv obstarožní původní sérii z minulého století). Žebříček jeho kulturních hodnot pravděpodobně udělá stojku na jedné ruce.

**TOP 3**

1. **Firefly**
2. **Battlestar Galactica**
3. **Deus Ex**

### MICHAL ACLER,
VEDOUCÍ SEKCE DVD

Co jiného se dalo dělat o prázdninách, než lenošit? Hraní jsem si moc neužil, zato pořádně nasál slunečních paprsků ve Španělsku, šel se vyblbnout na nejeden hudební festival, stihl poznat mnoho pohodových lidí a zbláznit-se do jedné příjemné slečny. Co víc si přát?

**TOP 3**

1. **Trip do Španělska**
2. **Pravidelné grilování na chatě**
3. **Nová kytara**

### ALAN JARRAR,

Snažím se povalovat po celý rok, tudíž se nedá říct, že bych poslední dva měsíce relaxoval víc než jindy. Léto jsem si však dokonale užil. Z koncertu Stinga v Belgii jsem cestoval do Nízkých Tater a vše jsem zakončil dovolenou v Itálii, kde jsme s přáteli od rána do noci hráli karty. Na večerní dýchánky v Brně ovšem taky nezapomenu.

**TOP 3**

1. **Sting v Belgii**
2. **Dovolená v Tatrách a italském Bibione**
3. **Sehraná dvojice karbaníků Gric – Jarrar aneb „Stop Kent!"**

### DAVID SLÁMA,

O prázdninách obvykle bývá aspoň trochu času na dohnání všech herních restů za celý rok – oprašují se starší tituly, dohrávají se nedohrané hry a tak. Většinu prázdnin tomu tak i bylo, ale nakonec můj čas zcela ovládl B-boy: ještě nikdy jsem nebyl po počáteční nedůvěře tak mile překvapen.

**TOP 3**

1. **Trénování v B-Boy**
2. **Trénování v tělocvičně**
3. **Zdravím všechny v Bozaku ;-)**

### TOMÁŠ VRÁNA,

Prázdniny mi začaly zhruba až na konci měsíce srpna, což dá všeho všudy dva nádherné týdny volna. Zbytek se nesl ve víceméně pracovním duchu. Snad se příští léto vydaří o něco více.

**TOP 3**

1. **Dovolená!!!**
2. **Tropická vedra**
3. **Náhlá ochlazení a bouřky**

## O ČEM SE MLUVÍ V REDAKCI?

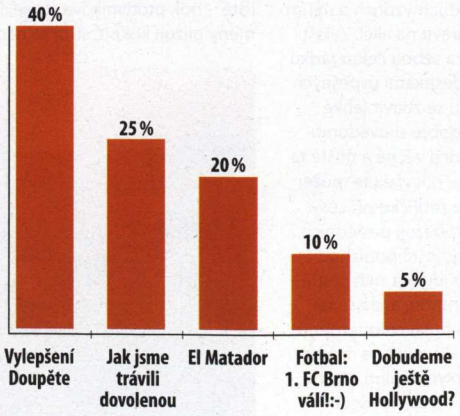
**1.** Hlavní náplní prázdnin (ehm, kromě výše uvedených „vedlejších aktivit") byl samozřejmě brainstorming o novém layoutu a rubrikách Doupěte.

**2.** Pochlubili jsme se navzájem, kdo se na dovolené nejvíc flákal a jaký je náš rekord v abstinenci od záření z obrazovek televize či monitoru.

**3.** Dlouho očekávaná hra od našich brněnských sousedů nenaplnila všechny naše představy, ale špatná také není. Jak ji ohodnotit?

**4.** Dozvuky Mistrovství světa, reprezentační konec Pavla Nedvěda a senzační úvod brněnské defenzivy na fotbalových trávnících nás donutil uvažovat o možnosti vyhrát Ligu Mistrů s celkovým skóre 7:0.

**5.** Zaskočila nás radikální reforma výstavy E3, která může znamenat konec našim nadějím na prosazení se v Hollywoodu. Bez pravidelných návštěv kamarádů v Beverly Hills se k těm Oscarům nedohrabeme…



# LOADING

Nejžhavější novinky ze světa počítačových i konzolových her

## NEZÁVISLÉ NOVINKY

Připravovat novinkovou rubriku striktně omezenou prostorem po dvouměsíční prázdninové přestávce je jako snažit se naštosovat slona do zavazadlového prostoru trabanta. Ze smrště nově oznámených her jsme byli nuceni vybrat jen ty čtenářsky nejpřitažlivější tituly, mezi kterými lze pozoruhodně vysledovat pronikání nezávislých projektů do profesionální sféry. Například o hříčce s prostorovými portály Narbacular Drop by se majorita hráčů ani nedoslechla, kdyby ji studio Valve nově neobléklo do enginu Source a neprezentovalo jako vysoce revoluční logickou 3D akci Portal. Podobné popularitě se těší rovněž nezávislá hříčka RoboBlitz, jež na sebe strhává pozornost především díky vůbec prvnímu hratelnému použití technologie Unreal 3. Ovšem i bez ní by se mohlo jednat o hratelnostní unikát založený na fyzikálních hrátkách. Je však otázkou, zda by byla hra tak populární i s obyčejnou grafikou.

Zatímco nezávislé hry vzkvétají, některé komerční produkty zmírají žalem. Na následujících stránkách hráčům představíme například adventuru Vampyre Story, která díky svému dědictví autorů z Lucas Arts znamená naději pro celý žánr a jež byla díky absenci vydavatele málem zapomenuta. A to by byla škoda! Z dalších novinek si zaslouží pozornost nový konkurent zabijáka Hitmana od stejných autorů jménem Kane & Lynch, balík přídavků Portal a Team Fortress 2, které se k nám dostanou přibaleny k očekávané Half-Life 2: Episode 2, nebo zvláštní komiksový mix Marvel Ultimate Alliance. To konzole zaútočily v o poznání tradičnějším duchu – Metal Gear Solid zavítá znovu na handheld PSP a má být epičtější než kdy dřív, zatímco Microsoft se pokusí zaujmout titulem Viva Piñata, jenž je stejně podivný, jako hýří pestrými barvami.

## HALÓ, HLEDÁ SE REŽISÉR!

O tom, že ochrannou ruku nad filmovým zpracováním konzolového hitu Halo drží v roli producenta Peter Jackson, jsme čtenáře informovali již před nějakou dobou. Kdo se však ujme režie? Heretické teorie, ve kterých tak často figuruje prosté německé jméno Uwe, zažehnává Jihoameričan Neill Blomkamp. Že jeho jméno nezapadá mezi hollywoodské harcovníky? Inu, tento původně umělec zaměřující se na 3D efekty má prozatím na svědomí pouze reklamní spoty na Citroën C4, ve kterých se automobil mění v robota, jezdí na bruslích a případně tančí do rytmu magnetofonu.

Pokud však informací chtivý jedinec zabrousí například na video.google.com, nalezne celou řadu krátkometrážních snímků, které v očích veřejnosti mohutně zvedají naděje na filmové Halo. Ačkoliv Blomkamp vyrostl na efektech, rozhodně nestaví pouze na nich a ve svých dílech se snaží o jakési poselství a tajemnou, až mystickou atmosféru. Rovněž potěší velkorysé ladění záběrů z krátkometrážních filmů, jež preferují pořádný, dlouhý pohled na scénu a ne klipový maratón, kdy divák nestíhá sledovat, co se na obrazovce děje. Nepřechvalme však projekt předčasně, zatím se můžeme pouze chytit těch několika světlých bodů, které nad další filmovou adaptací hry světélkují.

## LOADING
NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY

**14 KANE & LYNCH: DEAD MAN**
PC | XBOX 360

**15 THE SIMS 2: PETS**
PC | PS2 | PSP | GC | DS

**16 TEAM FORTRESS 2 + PORTAL**
PC | PS3 | XBOX 360

**17 A VAMPYRE STORY**
PC

**18 COLIN MCRAE: DIRT**
PC | PS3 | XBOX 360

**19 METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS**
PSP

**20 DESTROY ALL HUMANS 2**
PS2 | XBOX

**21 VIVA PIÑATA**
XBOX 360

**22 ROBOBLITZ**
PC | XBOX 360

**24 GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR**
PC

**24 BATTLE OF MIDDLE-EARTH 2: RISE OF THE WITCH-KING**
PC

**26 MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE**
PC | PS2 | PS3 | PSP | XBOX | XBOX 360 | GC | DS | GBA | WII

**PREVIEW**

**32 CRYSIS**
PC

**36 CAESAR IV**
PC

**38 NEED FOR SPEED: CARBON**
PC | XBOX 360 | PS3 | WII | PSP | NDS | PS2 | GC

**40 GEARS OF WAR**
XBOX 360 | PC

**42 GOD OF WAR 2**
PS2

**43 F.E.A.R.: EXTRACTION POINT**
PC


**+ REPORTÁŽ** z největší evropské herní výstavy v Lipsku


**[16] PORTAL**

**Hrátky s fyzikou nově**
PC | PS3 | Xbox 360

**[32] CRYSIS**

**Nejmrazivější akce budoucnosti**
PC

**[36] CAESAR IV**

**Řím bude opět postaven**
PC

**[42] GOD OF WAR 2**

**Krutá jatka pokračují**
PS2

# ROK OD ROKU LEPŠÍ

## Reportáž z lipské Games Convention 2006

Velkým veletrhům odzvonilo. Alespoň takový je vzkaz americké E3, která příštím rokem razantně změní podobu (více informací přináší podrobný článek v rubrice Byznys). Evropská Games Convention ale vysílá rozdílné poselství. Přestože se uskutečnila teprve podruhé, vzkaz světovým vydavatelům byl jasný: až 150 000 návštěvníků a šance otevřít si dvířka na významné trhy starého kontinentu. Odpověď herních firem byla neméně zřejmá: zúčastnili se všichni významní hráči, přestože prezentace některých zklamala.

Letošní Games Convention si však pozornost vyžádala už dlouhé dny a týdny před svým začátkem. Nejenže dobře informovaní hráči očekávali přítomnost podzimní várky her od Electronic Arts (a nechyběly žádné, včetně nových dílů sérií NHL či Need for Speed), ale také hratelnou ukázku záhadného STALKERa a další pochutiny, z nichž mnohé se nakonec po vzoru E3 skrývaly pouze za zavřenými dveřmi.

### Díky za každé nové ráno

Velký dík patří německým vystavovatelům, kteří stále opatrují systém prvního, novinářského dne veletrhu. Zatímco středeční den byl ve znamení poloprázdných stánků a klidného bloudění mezi jednotlivými pavilony, den poté se člověk ztrácel v davech mladých, herně nadržených hráčů a hráček. Stejně jako loni jsem obdivoval množství něžného pohlaví, které se do prostor lipského výstaviště vydalo ukojit hlad po nových herních peckách. Po halách jste mohli s menším i větším štěstím potkat řadu holčičích skupinek nebo také párů, svorně se oddávajících herním radovánkám. Co více, celé rodinky si před našimi zraky zkoušely některé z tanečních a jinak pohybových her.

Příjemný pocit ze směřování herního světa vstříc ženskému pokolení naneštěstí zhatily přecpané stánky a pocit marnosti, kdy se přesun z jedné haly do druhé začal nepříjemně podobat americké E3 (rozumějte – přetlačovaná s desítkami lidí, kteří nepospíchají, zatímco vy máte už deset minut zpoždění a na mobilu výhrůžné SMS od českého distributora). Ale takový je už úděl herních výstav, jež jsou primárně určeny herní veřejnosti. Na rozdíl od loňského roku naopak kvituji rostoucí počet skupin českých odvážlivců, kteří vážili několikahodinovou cestu do Lipska. A nebylo jich málo.

### Tři králové, dvě prezentace

Tři králové svorně dorazili také do Lipska: na mysli mám nevražívý trojlístek Microsoft-Sony-Nintendo, jehož souboj tentokrát probíhal na dvou frontách. Microsoft směřoval svou prezentaci mimo halu, v níž spolu soupeřili oba japonští vyslanci (stánky Sony i Nintenda byly situovány do těsného sousedství). Favorit nadcházející bitvy herních konzolí ale zklamal. PS3 byla kromě jediného kousku konzole „na okrasu" zastoupena jen tím, co už všichni známe – starou dobrou PSP, kterou si mohli návštěvníci užít v pohodlných sedačkách. Zvědavci, dychtící po hratelné ukázce her pro PS3, měli

na rozdíl od E3 smůlu a museli se spokojit s trailery. Slabá útěcha, kterou nenapravilo ani Nintendo, byť jeho zajímavě vyřešený stánek lákal příchozí fotografy (co do počtu fotek patřil i v mém případě mezi nejatraktivnější).

A tak se tentokrát – možná překvapivě – stal vítězem neoficiálního klání Microsoft. Jeho příjemný stánek laděný do podoby parku, v němž kromě písečných cestiček nechyběly stromy a lavičky, slavil úspěch, stejně jako prezentace řady očekávaných hitů. Potěšil i novináře, pobíhající všude okolo. Na speciální tiskové konferenci Microsoft zveřejnil termín zahájení prodeje Xboxu 360 v ČR, stejně jako další detaily, jimiž se můžete pročíst v odpovídající aktualitě rubriky Byznys.

### Stop shonu

Škoda, přeškoda, že pro redakci Doupěte byla letošní Games Convention až nepříjemně hektická. Návrat z dovolené a nelítostné vystřízlivění při pohledu do emailu. Neuplynuly dva dny a moje maličkost si to směřovala směr lipské výstaviště. Stejně jako předchozí hodiny, i pobyt v Lipsku byl stejně nabitý a náročný, kdy ale veškerou únavu přebila možnost znovu se pokochat pohledem na řadu očekávaných titulů, nebo si některé konečně vyzkoušet na vlastní kůži. Naše dojmy a pocity hledejte i v dalších číslech Doupěte, kdy vám přineseme preview řady potencionálních hitů: dnes vezměte za vděk prezentací pro nás nejzajímavějších her výstavy, stejně jako odhalením několika nových projektů.

### GAMES CONVENTION 2006 V ČÍSLECH

**[Termín]** 24.–27. srpna 2006
(23. srpna den pro odbornou veřejnost)
**[Počet návštěvníků]** 183 000
**[Počet novinářů]** 2600 z 38 zemí světa
**[Počet vystavovatelů]** 290
**[Výstavní plocha]** 85 000 m²

GAMES CONVENTION

# GC HITY PODLE DOUPĚTE

## BIOSHOCK
**[IRRATIONAL GAMES] [PS3 | XBOX 360]**

„Chceme posunout hranice herní zábavy o kousek dál, blíže k realitě." Takový je vzkaz vývojářského studia Irrational Games, jež pod názvem Bioshock oživuje myšlenku legendárního System Shock. Absolutní volnost, netradiční prostředí, ničím neomezená hratelnost, precizní grafické zpracování. Zní to jako pohádka, jejíž reálná podoba sestřelí všechny obavy a skepsi s obratností Riviéry Kida. Svět uzavřené podmořské základny, z níž musíte uprchnout, hýří barvami a mixem architektonických stylů, které mu dodávají nepopsatelný, zato však bezpečně originální nádech. Navíc neabsentuje nic z toho, co tak dobře známe z předcházejícího System Shocku. Možnost bojovat, nebo se boji vyhnout. Možnost spojit se s podivným stvořením, nebo ho rychle mířenými výstřely poslat k zemi. Ani po několikerém zahrání by Bioshock neměl nabídnout stejnou nebo jen podobnou hratelnost. Podmořský svět Rapture (původně stvořený skupinkou vědců, která se zde chtěla věnovat vývoji a badání) nabídne nezávislý ekosystém s řadou stvoření, jejichž vztah k vaší osobě není určen. Jaká bude hra a její náplň, je tudíž čistě na vás.

Jak sami tvůrci dodávají, Bioshock se spíše než akci blíží hororu. Boj není jeho hlavní náplní, což v prvních minutách hraní pochopí všichni akčně pozitivní. Nedostatek munice a citelná síla nepřátel dají okusit nápisu Game Over, abyste se zpět do hry vrátili chytřejší a zvolili jinou z desítky strategií, jež se nabízí.

## THE DARKNESS
**[STARBREEZE] [PS3 | XBOX 360]**

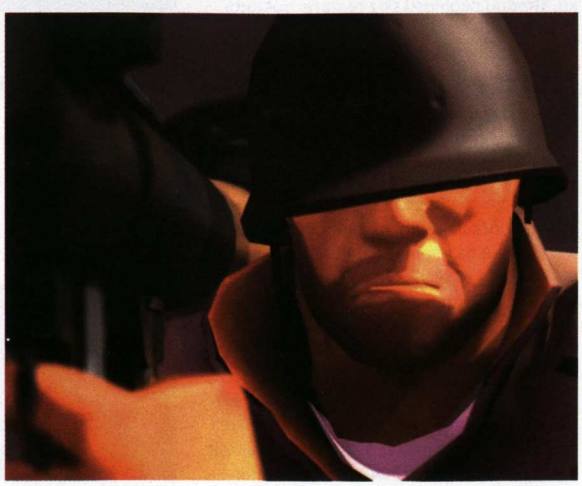
Možná největší překvapení letošní GC, které ale překvapením být nemůže. Jen škarohlídové by totiž od nového titulu studia Starbreeze čekali méně než nadprůměrnou hru. Zvláště, když se pánové a dámy tohoto vývojářského studia pouštějí po Chronicles of Riddick do další komikové adaptace. Smutná zpráva na začátek: The Darkness je v přípravě pouze pro PS3 a Xbox 360, na něž shodně zaútočí v průběhu příštího roku (jako první by se však měla představit verze pro konzoli od Microsoftu).

Nyní už ale nadchází čas dobrých zpráv. Vaše herní alter ego dostalo do vínku jméno Jackie Estacado, které nebude znalcům předlohy neznámé. V kůži nájemného zabijáka vás čeká pekelně ostrá akční jízda, lemovaná nejen adrenalinem přelitými střílečkami, ale také využitím netradičních démonických schopností, jež Jackie získává z temnoty. Ukázka v Lipsku nás zavedla nejen do útrob dálničních tunelů, na kterých jsme se stali svědkem nebývale ostré honičky s policií (tvůrci na ní demonstrovali svoji snahu dát hře maximálně realistický ráz i vykreslením ostatních herních postav), ale také vyústila v ostrý střet s policií po jedné nepovedené „pračičce". Ničení žárovek a osvětlení je nezbytnou přípravou pro vyvolání prvních bestií, které vám následně usnadní život. Policie ukrytá za autem je během chvíle rozmetána přilétnuvší popelnicí a tím výčet Jackieho schopností nekončí. Tvůrci navíc do hry zakomponovali prvek toliko známý z Maxe Paynea, nezávislé televizní vysílání, pomocí něhož hráč získá řadu zásadních informací o dění kolem něj. Dohromady The Darkness nevypadá jen jako ostrá akční jízda, ale také jako příběhovým dějem nasáklý film, který nám dá ochutnat všeho dobrého z herního i filmového světa.

## TEAM FORTRESS 2
**[VALVE] [PC]**

Pryč s vážností a upjatostí, takové je poselství druhého dílu týmové 3D akce Team Fortress. Bylo by bláhové domnívat se, že Valve pokračováním své hry sleduje jen ušlechtilý cíl (čili pobavit herní veřejnost), zatím se jí to však do puntíku daří. Na rozdíl od původní hry, kterou Valve představilo před sedmi lety a od níž si novodobý Team Fortress 2 vypůjčuje původní koncept, přichází její znovuzrozená verze s nečekaně obměněným grafickým stylem. Pryč je realistická grafika a realistický svět, vítá vás celshadová grafika a komiksové pojetí celé hry, které můžeme po letmém zhlédnutí přirovnat např. k povedené pixarovce Úžasňákovi. Stejně jako ona, i Team Fortress 2 bude vystavěno kolem humorných scén a uvolněné atmosféry, tedy ve znatelně odlišném duchu, než jaký známe z ostatních multiplayerových akcí.

Nicméně – a to je podstatné – Valve zachovává i původní myšlenku Team Fortress coby cenného dárku k některému ze svých komerčních projektů. Druhý díl bude zdarma přiložen k Half-Life 2: Episode Two už koncem letošního roku a v řeči čísel nabídne 9 volitelných hráčských tříd, z nichž jmenujme například špiona, medika, inženýra nebo mnou oblíbeného demolitionmana.



# NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY:

## PARABELLUM

**[ŽÁNR]** Akce **[VÝROBCE]** Acony Games **[HOMEPAGE]** www.parabellumthegame.com **[DATUM VYDÁNÍ]** Prosinec 2007

Německý vývojářský tým Acony Games představil světu chystanou multiplayerovou akci Parabellum, jež bude dostupná pro PC a Xbox 360. Hra poběží na Unreal 3 enginu. Úchvatné grafické efekty má dle slov tvůrců podpořit i autentická atmosféra a hratelnost. Kostrou titulu je koncept založený na hrách typu Counter-Strike. Vše se bude odehrávat v blízké budoucnosti, konkrétně na dvanácti rozlehlých mapách, jež nápadně připomínají čtvrtě New York City. Proti sobě budou stát teroristé a členové jednotky Delta Force, jež budou mít za úkol najít ukrytou bombu a zneškodnit teroristy. Bojovat se bude jak v úzkých a rušných uličkách velkoměsta, tak v nočním metru. Parabellum by měla vyjít ve druhé polovině příštího roku, konkrétně v prosinci.

## GRAY MATTER

**[ŽÁNR]** Adventura **[VÝROBCE]** Tonuzaba Entertainment **[HOMEPAGE]** Zatím není **[DATUM VYDÁNÍ]** Prosinec 2007

Gray Matter spadá do škatulky point and click adventur, přičemž výrobcem je maďarské studio Tonuzaba Entertainment (s nímž ovšem spolupracuje i známá Jane Jensen, tvůrkyně série Gabriel Knight). Dle tiskové zprávy autorů se celý příběh točí kolem nevyřešených mystérií a nadpřirozených schopností hlavní hrdinky. Hráč bude průběžně ovládat dvě postavy. Jednou z nich je neurolog Dr. David Styles, jenž před několika lety přišel během blíže nespecifikované nehody o ženu. S manželčinou smrtí se doktor stává uzavřenou osobností a z profitujícího lékaře je najednou starý samotář, jenž žije na svém statku v Anglii (Dread Hill House). Jednoho dne se však před jeho domem objeví půvabná studentka a umělkyně Samantha Everett.

Samantha pochází z Ameriky a posledních několik let cestovala po Evropě, kde si vydělávala předváděním kouzelnických triků. Shodou okolností se z ní stane doktorova osobní asistentka. Jedním z prvních úkolů Samanthy je najít na oxfordské univerzitě šest vhodných subjektů pro Stylesovy experimenty. Zpočátku vše probíhá nevinně, ale po jisté době začne doktora navštěvovat jeho zesnulá manželka. Bylo setkání Samanthy a Dr. Stylese náhodné? Proč a za jakých okolností zemřela Stylesova žena? Tyto a další otázky budou zodpovězeny na konci příštího roku, kdy bude hra uvedena na trh.

## ULTIMA ONLINE : KINGDOM REBORN

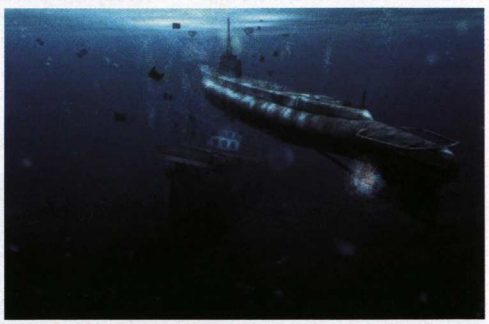
**[ŽÁNR]** MMORPG **[VÝROBCE]** Electronic Arts **[HOMEPAGE]** www.uo.com **[DATUM VYDÁNÍ]** 2007

Ultima Online je jedním z nejpopulárnějších MMO projektů vůbec. Od jejího vydání v roce 1997 se dočkala sedmi rozsáhlých updatů a dodnes se na internetu hraje v masovém měřítku. Hra se příští rok dožije obrození v podobě zbrusu nového grafického enginu a řady dalších vylepšení v rámci hratelnosti. Grafici EA Mythic v současné době pracují na inovaci všech grafických aspektů titulu (více než 9 000 kreseb z původní hry). Zástupci Electronic Arts zatím nezveřejnili seznam konkrétních změn, ale zmínili, že se hráči mohou těšit na novou a plně hratelnou rasu. Bližší informace by měly být zveřejněny letos na podzim. Již teď je však jisté, že Ultima Online: Kingdom Reborn nespatří světlo světa dřív než ve druhé polovině příštího roku.

## SILENT HUNTER IV: WOLVES OF THE PACIFIC

**[ŽÁNR]** Simulátor **[VÝROBCE]** Ubisoft **[HOMEPAGE]** silenthunter4.uk.ubi.com **[DATUM VYDÁNÍ]** Jaro 2007

Komerčně úspěšný třetí díl série Silent Hunter přivedl firmu Ubisoft k práci na dalším pokračování, tentokrát s podtitulem Wolves of the Pacific. Čtvrtá hra ze série ponorkových simulátorů nás zavede to vod Tichého oceánu a její hlavní předností má být gigantická singleplayerová kampaň, odehrávající se na patnácti rozlehlých mapách. Dočkat bychom se měli spousty rozmanitých úkolů, za jejichž splnění budou kapitán a ostatní členové posádky odměněni zkušenostními body. Autoři se netají tím, že se třetím pokračováním Silent Hunter snaží co nejvíce přiblížit skutečnosti, a slibují nevídané grafické a především zvukové efekty. Vývoj titulu má na starost rumunská pobočka studia Ubisoft a její cíl je jasný: dokončit titul tak, aby se na pultech obchodů objevil na přelomu jara a léta příštího roku.



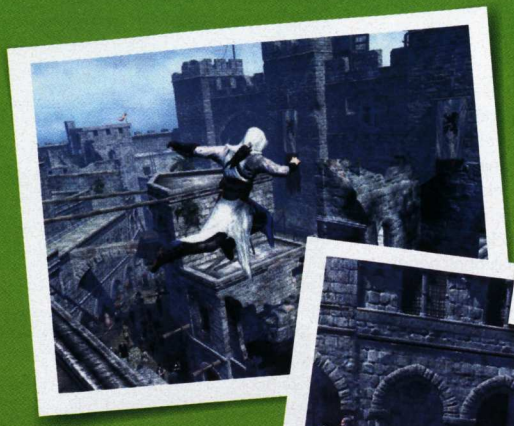
## HOSPITAL TYCOON

**[ŽÁNR]** Tycoon **[VÝROBCE]** Deep Red Games **[HOMEPAGE]** Zatím není **[DATUM VYDÁNÍ]** Jaro 2007

Pánové vývojáři ze studia Deep Red Games (Monopoly Tycoon, Tycoon City: New York) se po deseti letech od vydání legendární budovatelsko-ekonomické strategie Theme Hospital pustili do jejího nepřímého remaku. Hospital Tycoon nás uvede do role ředitele nemocnice, jenž je těsně před psychickým zhroucením. Hráčovým úkolem bude odvrátit blížící se kolaps tím, že se vypořádá se všemi problémy nemocnice, což zahrnuje její kompletní spravování (nábor sestřiček a lékařů, nákup materiálu a výbavy ordinací, zajištění blaha pacientů i zaměstnanců, řešení interpersonálních neshod atd.). Na řadu přijde i plnění úkolů v časovém limitu. Hra bude uvedena na trh již v březnu.

# GALERIE

## Premiérové obrázky



[ASSASSIN´S CREED]
Ubisoft
PC | PS3 | Xbox 360

[RAYMAN RAVING RABBIDS]
Ubisoft
Wii | GC | PS2 | Xbox

[TUROK]
Propaganda Games
PS3 | Xbox 360

[HALO 2]
Propaganda Games
PS3 | Xbox 360

# KANE & LYNCH: DEAD MEN

V portfoliu dánského týmu IO Interactive nečíhá pouze notorický zabiják Hitman, ale společnost mu dělá také vynikající a neprávem opomíjená týmová akce Freedom Fighters z roku 2003. Zatímco nájemný vrah pokračoval dál až k nedávnému čtvrtému dílu, skupina vývojářů pracujících na druhé hře nelenila a v tichosti zpracovávala koncept neotřelé akce, která spojí atmosféru a technologii Hitmana s týmovými prvky Freedom Fighters. Výsledkem je Kane & Lynch: Dead Men, hra, o které v kuloárech internetu kolovaly různorodé informace mnohem dřív, než Eidos vydal oficiální prohlášení a první ukázky, jak bude titul skutečně vypadat.

**INFO**

**[Žánr]** Kooperativní akce
**[Výrobce]** IO Interactive
**[Vydavatel]** Eidos
**[Homepage]** Zatím není
**[Datum vydání]** Květen 2007

**PLATFORMA: PC, XBOX 360**

„Žádný hráč nikdy předtím nezažil z grafického i hratelnostního hlediska nic podobného. Vezměte pokrok a grafickou dokonalost série Hitman, přidejte trochu široce uznávaných taktických možností z Freedom Fighters a pak obojí ponořte do technologie nové generace," hlásá neskromně Larry Sparks z vydavatelské společnosti Eidos. Kane & Lynch nás posadí na příběhovou kolej dvou znepřátelených antihrdinů – násilného žoldáka a vyléčeného psychopata – které shodou nešťastných okolností donutí osud spolupracovat, aby dokázali přežít ve víru konspiračních událostí, kde jde doslova o krk. Podle prvních informací bude hratelnost založena na neustálé kooperaci obou hrdinů v pohledu třetí osoby. Buď budeme jednoho ovládat přímo a o druhého se postará umělá inteligence počítače v kombinaci s jednoduchými příkazy, nebo ke klávesnici přizveme kamaráda a budeme hrát v kooperativním módu simultánně za obě postavy.

**[SPOLUPRÁCE]**
**Svého nedobrovolného spojence využijete i při přestřelkách**

**TOP3**

- **Skloubení Hitmana a Freedom Fighters**
- **Spolupráce dvou svérázných postav**
- **Možnost kooperativního multiplayeru**

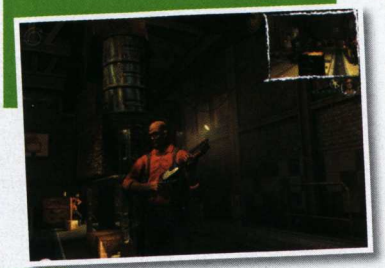
Spolupráce Kanea a Lynche bude díky dědictví Freedom Fighters na velmi sofistikované úrovni, a tak bychom se měli dočkat celé řady velmi zajímavých herních situací.

Naopak na vizuálním stylu se podepisuje odkaz série Hitman. Engine Glacier dokáže vykreslit skutečně temné, realistické scenérie plné bohatých interiérů i depresivně deštivých ulic. V boji proti blíže nespecifikovaným nepřátelům se setkáme s řadou zajímavých prvků – kamufláží, krytím se za předměty, braním rukojmích nebo slaňováním po naleštěných sklech mrakodrapů. Zkrátka takový Hitman s výrazně rozšířeným záběrem a dvěma postavami namísto jedné. --MS

## VOODOO NIGHTS

**INSPIRACE PŘICHÁZÍ Z ČESKA**

Myšlenka moderní, kooperativní 3D akce, ve které se hráč přepíná mezi dvěma postavami, sahá až do minulého roku, kdy byla oznámen titul Voodoo Nights z dílen pražských Mindware Studios (Cold War). Hráč se měl ujmout dvou svérázných policistů v drsném příběhu inspirovaném filmy jako Smrtonosná zbraň nebo Mizerové s vydatnou porcí voodoo magie. V praxi tak mělo být možné, aby jeden z policistů kouzlem vytáhl protivníka z krytu, zatímco druhý do něj vypálil několik ran z brokovnice. Bohužel, Mindware se soustřeďovali na jiné projekty než na dokončení hry, a tak je konkurence předběhla. Vedle Kane & Lynch se kooperativní hra pro jednoho objeví například také v akci Army of Two (podrobnější informace v červnovém Doupěti).



## NÁSLEDOVNÍK OPERACE FLASHPOINT ODLOŽEN

Armed Assault aneb Operace Flashpoint 1,5 byl opět odložen. Jedním z důvodů je vylepšení hry po stránce grafiky a umělé inteligence, druhou příčinou jsou jednání s vydavateli, která skončila neúspěšně. Válečná akce od pražských tvůrců tak bude distribuována v různých oblastech zvlášť (ve spolupráci s lokálními distributory). Datum vydání by mělo spadat do posledního čtvrtletí tohoto roku. *--Zdroj: Tiscali*

## PS3 V BRNĚ!

Nejvýznamnější české vývojářské studio Illusion Softworks se stalo pravděpodobně prvním majitelem Playstationu 3 ve střední a východní Evropě. V rámci přípravy her pro tuto konzoli totiž získalo od vydavatele Take 2 tři vývojářské kity, které simulují skutečný výkon přístroje nové generace od Sony. Brněnští tvůrci připravují dvě akční hry pro PS3, Xbox 360 a PC, které by měly vyjít v letech 2007–2008. Třetí hrou vyvíjenou v Illusion Softworks je již dříve oznámené Enemy in Sight. *--Zdroj: PR*

## SPECNAZ NA SCÉNĚ

Po dlouhých čtyřech letech mnohdy bolestného vývoje míří akce Specnaz: Project Wolf do evropských obchodů. Čeští fanoušci by se měli dočkat hry v září tohoto roku za budgetovou cenu 299 Kč a v češtině. Prvotina slovenského týmu Byte Software zaujme zejména zvoleným námětem (jímž je práce ruských tajných sil) a také možností ovládat v terénu vlka, který disponuje mnohými zvláštními schopnostmi. *--Zdroj: Blues´s News*

## HOT COFFEE BEZ POSTIHŮ

Rok trvající vyšetřování skandálu okolo „Hot Coffee módu" GTA: San Andreas je u konce. Americká obchodní komise nakonec neudělila vydavateli Take 2 žádnou pokutu, ten totiž po odhalení problému okamžitě zareagoval, hru stáhl z obchodů a nahradil „opravenou" verzí. Pokud by se ale problém opakoval, hrozí společnosti vysoká pokuta. Hot Coffee je je skrytou minihrou v posledním díle GTA, která simuluje sexuální akt. *--Zdroj: Gamespot*

## MOLYNEUX O NEÚSPĚCHU MOVIES A BLACK AND WHITE

Peter Molyneux v rozhovoru pro GameSpot uvedl, v čem vidí hlavní důvody obchodního neúspěchu Black and White 2 a Movies, které vyšly loni před Vánocemi. Podle ředitele Lionhead Studios není možné shazovat vinu jen na nedostatečnou marketingovou podporu, byť i ta hrála v nejnabitějším období roku svou roli. Problém ale vidí i v klesajícím trhu s PC hrami, navíc na žebříčcích (když odečteme úspěch World of Warcraft) je stále více vidět převaha běžných hráčů nad hardcorovými. *--Zdroj: GameSpot*

# THE SIMS 2: PETS

**TOP3**

- Zcela nová oblast zájmu
- Neodolatelnost domácích zvířat
- Od klasických psů a koček po exotické papoušky

Tři expanze sociálního simulátoru The Sims 2, tři úspěchy a ještě větší energie ke čtvrtému kroku, proti kterému mají být ty předešlé pouze dětským cupotem. Maxis reaguje na více než vřelé přijetí virtuálních mazlíčků v konzolových Nintendogs a v dalším rozšíření svého dojného sudokopytníka prezentuje svou vizi nejlepších přátel člověka po svém. V Pets nebudeme moci jen nasadit obojek na krk psům a kočkám, ale také si vyšperkovat akvária pro rybičky, křečky nebo papoušky. Autoři však tvrdí, že právě psi a kočky, interakce s nimi a jejich vlastní společenské i realizační schopnosti budou tou hlavní esencí expanze.

Předchozí rozšíření přidávala prakticky pouze nová prostředí a činnosti našim simákům. Pets nabídnou zcela novou entitu do života umělých rodin, která bude mít takřka totožné možnosti jako regulérní člověk, až na to, že si s ní hráč nepopovídá o ranní situaci na burze. Hned na počátku si u svého mazlíčka budeme moci vybrat druh, rasu, délku srsti a dokonce i vzor jejího zabarvení nebo tvar obličeje. Je hráč milovníkem safari? Nic mu nebrání, aby svou bílou kočku ovlivněním elektronických genů vybavil černými pruhy a pojmenoval ji Zebra. Pokud však dáme přednost předdefinovaným zvířatům, stačí zajít do lokálního útulku nebo jen počkat, zda se feně odvedle nenarodí mláďata a soused nám v rámci dobrých vztahů jedno nedaruje.

Ačkoliv konzolové verze obsáhnou oproti PC mnohem více kosmetických doplňků, jako například obojky, šátky, miniaturní oblečení a dokonce i boty, na osobních počítačích se hráči mohou těšit na o něco sofistikovanější systém výchovy mazlíčků. Po vzoru Black & White zde platí metoda cukru a biče. Podle autorů budou mazlíčci bez dozoru schopni zdemolovat celý byt, ovšem když jim řádně po simácku vyhubujeme a odměníme je za dobré chování, zvířátko se začne profilovat v pravého virtuálního přítele. Naopak pokud se k psovi bude hráč chovat hrubě, nebude si jej všímat a trávit s ním dostatek času, může mu doma vyrůst šelma nebezpečná pro něj i celé okolí.

Je váš simák líný a nechce se mu do práce? Pošlete tam svého zvířecího svěřence! Maxis myslí i na realizaci psů a koček mimo domov, a tak se z nich mohou stát slavní záchranáři, hlídači nebo sběratelé cen na chovatelských soutěžích. The Sims čerpají ze samotného života, a dokud ten bude pestrý jako obývák po průletu rotvajlera, herní expanze budou mít stále z čeho brát. --MS

**INFO**

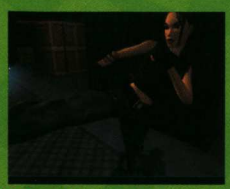
**[Žánr]** Sociální simulátor
**[Výrobce]** Maxis
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Homepage]** www.thesims.com
**[Datum vydání]** 17. říjen 2006

**PLATFORMA:** PC, PS2, PSP, GC, DS

# TOP 10

## NEJZMRVENĚJŠÍCH HER

Následovníci úspěšných her berou na svá bedra těžké břímě. Jednak musí překonat svého předchůdce, se kterým jsou neustále srovnáváni, nebo se mu minimálně vyrovnat, a navíc se od nich téměř vždy očekává něco nového, co z nich udělá plnohodnotný titul. Vyberme z bohaté historie her deset kousků, kterým se tyto požadavky nepodařilo splnit.



### [1] TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

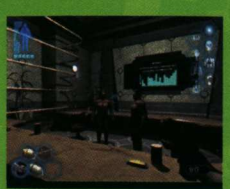
Tak to dopadá, když je herní série provařena na kost a snaží se násilně o změnu kurzu. Naprosto nudné adventurové pasáže však dokázaly Angel of Darkness stáhnout ke dnu rychleji než Lařino poprsí, jež ještě nikdy nebylo umělejší, než právě v tomto dílu.

### [2] MASTER OF ORION 3

Jen pamětníci si vzpomenou na skvělost prvních dvou dílů vesmírné strategie, ze které do jisté míry vychází také současný hit Galactic Civilizations 2: Dread Lords. Třetí díl se před třemi lety pokusil oprášit slavné jméno, ovšem díky své syntetičnosti a zastaralé grafice fatálně propadl.

### [3] MIGHT AND MAGIC IX

Devátý díl uznávané RPG ságy byl očekáván především z jednoho důvodu – jako vůbec první v sérii měl použít plnohodnotný 3D engine. Ovšem Lith Tech se k fantasy hrám na hrdiny hodí méně než vodní chlazení do eskymáckého iglú, a tak toto pokračování udělalo rozmlzlou tečku za celou sérií.



### [4] DEUS EX: INVISIBLE WAR

Invisible War byla skvělá hra, ovšem jen do doby, než ji kdokoliv začal srovnávat s jejím předchůdcem. Zasazení se utopilo v přemrštěné cyberpunkovosti, podobně jako obě pokračování Matrixu v „matrixovosti", a zklamaným hráčům zbyla pouze kostra konzolové grafiky s nahrávacími obrazovkami za každým rohem.

### [5] CARMAGEDDON 64

Předělávka původního PC hitu na konzoli Nintendo 64 ztratila jednak premisu krvavých závodů (chodce nahradily zombie se zelenou krví), ale především kardinálně důležité citlivé ovládání a přehlednou grafiku. Auta bez nadsázky nejezdila po 3D úrovních, ale po velkých cákancích rozlité barvy, což hru pasuje na jednu z nejhorších konverzí vůbec.

### [6] LULA 3D

Původní Lula: The Sexy Empire byla skvělou budovatelskou strategií z herně dosud neobjeveného prostředí pornoprůmyslu. Pokračování se však rozhodla opustit strategické vody a přes simulaci Virtual Babe, Wet Attack a pinball Lula Flipper dospěla až k prkenné adventuře Lula 3D. Na světě lze rozhodně nalézt lepší formy vzrušení.

### [7] LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Ačkoliv ne všechny díly série lze řadit k povedeným titulům, právě osmý díl, jenž měl zajistit znovuzrození fenoménu smolaře Larryho, znamenal největší zklamání. Infantilní mezihry, ve kterých hráč ovládal splašenou spermii, kolébavý příběh, nic z toho nemohlo vynést Magna Cum Laude nad jeho předchůdce.

### [8] DRIV3R

První díl byl revolucí na poli zločineckých závodních her. Pokračování dokázalo obhájit trůn důstojného nástupce. A díl třetí? Chvíli surfoval na vlně slibů nejmodernější grafiky a dokonalých fyzikálních zákonů, aby záhy veřejnost odhalila fádní hratelnost a také fakt, že sliby se skutečně neplní ani o Vánocích.

### [9] DEN PO OSLAVĚ NAROZENIN

Leckterý oslavenec jistě přisvědčí, že právě ráno po pořádných narozeninách je tím nejhorším pokračováním předešlého dne. V takových chvílích by se člověk mnohem raději uchýlil k titulům z tohoto výčtu, než k cheatování aspirinem a dosahování vyššího skóre nad bolehlavem.

### [10] SIN EPISODES: EMERGENCE

Resuscitované dobrodružství drsňáka Johna Bladea sice stačí uspokojit nároky běžného hráče 3D akcí, ale po příběhové stránce jsme čekali rozhodně více, než jen pár hodin anonymní zábavy. Rovněž dynamicky (ne)přizpůsobivá AI dělá z epizodického titulu noční můru řady hráčů, jež neoplývají reflexy supermana.

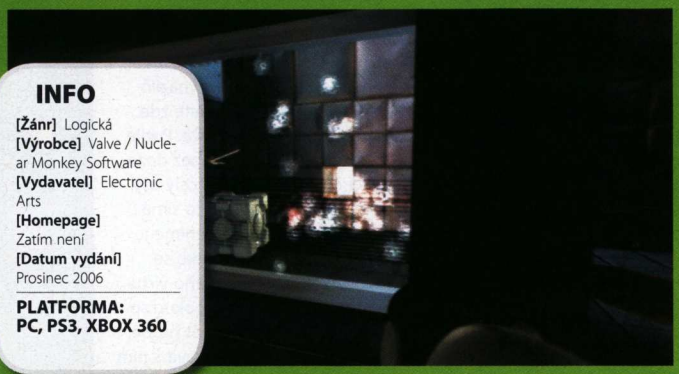
**A DALŠÍ...**
Asheron's Call 2, Return to Castle Wolfenstein, 2006 Fifa World Cup, Locomotion

# HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

## PORTAL

Portály – brány v prostoru bezprostředně spojující dvě odlehlá místa. Ačkoliv jsou v poslední době spojovány především se zběsilou, ale po čase trochu stereotypní akcí Prey, dřívější použití portálů můžeme nalézt již v amatérské hře Narbacular Drop od nezávislého týmu Nuclear Monkey Software. Tehdy hráč ovládal zoufalou princeznu No-Knees (neuměla totiž skákat) uvězněnou v kobkách a za pomoci dvou pohyblivých portálů ji měl za úkol vyvést zpět na denní světlo. Když se nápad primitivní logické hříčky spojil v hlavě Gaba Newella z firmy Valve s moderní vizualizací Prey a možnostmi vlastního enginu Source, byl počat zcela nový, profesionální titul Portal.

Portal se stane přívěškem plné verze Half-Life: Episode 2 a není dosud zřejmé, zda si jej hráči budou moci pořídit samostatně. Pilířem hratelnosti se stanou výhradně hrátky s prostorem za pomocí portálové pistole. Nečekejme tak žádné klasické úrovně, pouze sled různě složitých místností čekajících na zpracování naším mozkem a postřehem. Je například nutné dostat se přes pětimetrovou průrvu v podlaze? Stačí generátorem portálů vytvořit jeden průchod v podlaze, namířit na druhou stranu propasti, stvořit východ a cesta je volná. V Portal nalezneme celou plejádu koncepčně podobných situací využívajících umělou fyziku, nejrůznějších předmětů, jako například statických kulometných věží, nebo i nepřátel. Pokud se hráč bude chtít dostat na vyvýšené místo, kam nedoskočí, musí si vytvořit systém portálů tak, aby ho na něj vynesla setrvačnost, když se do bran rozeběhne tou největší rychlostí. To samé bude platit o manipulaci s předměty – hodíme bednu do portálu v podlaze a ona celou svou setrvačností vylétne z východu na zeď na druhé straně a třeba povalí přilehlou věž. Ovšem pozor na nekonečné smyčky portálů vstup – východ, které (ne)končí bezvýchodným pobíháním v kruhu a neustálým nabíráním rychlosti! --MS



**INFO**

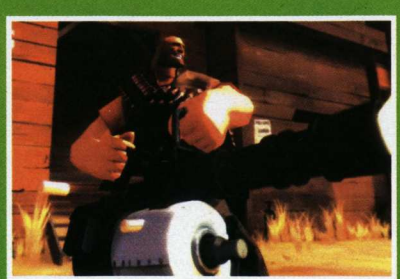
**[Žánr]** Logická
**[Výrobce]** Valve / Nuclear Monkey Software
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Homepage]** Zatím není
**[Datum vydání]** Prosinec 2006

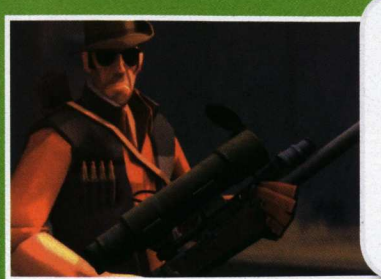
**PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360**

## TEAM FORTRESS 2

Zatímco Half-Life 2: Episode 2 se postará o singleplayerový zážitek a Portal nabídne chvíle logického zamyšlení, třetí titul přiložený v balíku Episode 2 zastoupí multiplayerovou komponentu. Jelikož byl Team Fortress 2 od prvního ohlášení roku 1999 čestným členem na seznamu vaporware titulů (tedy očekávaných her, které nebyly nikdy dokončeny), zpráva o revitalizaci projektu vzbuzovala podezření. Valve však nyní zahazuje původní podobu klasické vojenské akce, realistický vizuální styl mění za kreslenou grafiku a jako hlavní cíl si klade vynikající hratelnost. Slovy Gaba Newella: „Půjde o nejlépe vypadající a hratelnou multiplayerovou hru se základem v profesích hráčů."

Premisa Team Fortress zůstane od své premiéry módu pro Quake II nezměněna – dva týmy stojí proti sobě v boji o vlajku, strategický bod nebo osobu a jejich členové se rozdělí do devíti profesních tříd. Těžké zbraně může používat pouze kulometčík, technik dokáže stavět a opravovat mobilní věže a například medik klasicky léčit raněné. Je to vizualizace, čím se Team Fortress 2 nejvíce liší od běžné multiplayerové produkce. Engine Source byl speciálně upraven, aby dovolil komiksové stínování postav i prostředí. Konečně se také dočkáme i dynamického osvětlení, tedy věci, kvůli jejíž absenci byl původní engine nejvíce kritizován. Virtuální velitelé se mohou na komandování svého týmu připravovat již nyní! --MS





**INFO**

**[Žánr]** Multiplayerová akce
**[Výrobce]** Valve
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Homepage]** www.teamfortress.com
**[Datum vydání]** Prosinec 2006

**PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360**

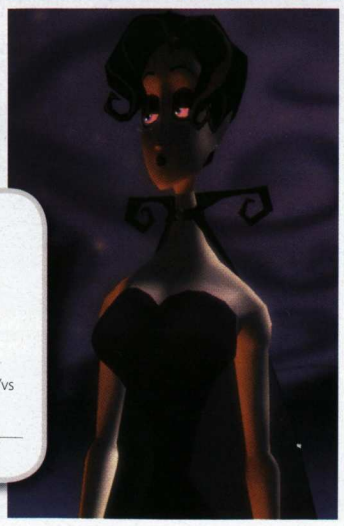
# A VAMPYRE STORY

Monkey Island, The Dig, Indiana Jones a mnohá další – jména zapomenuté slávy ručně kreslených adventur, dnes degenerujících v populární 3D akční hybridy, jež mají k původnímu point & click konceptu obalenému příběhem asi tak blízko jako upír k česneku. A právě upíři roztáhli svá křídla nad projektem bývalých zaměstnanců Lucas Arts, kteří se mobilizovali v kalifornském studiu Autumn Moon a snaží se stvořit temnou tragikomedii s grafickým rukopisem nejvíce evokujícím právě The Curse of Monkey Island. První zmínky o Vampyre Story se objevily již před dvěma lety, nicméně vývojáři se mezitím rozešli s vydavatelskou společností Bad Brain a nového mecenáše nalezli až nyní v hamburské společnosti Crimson Cow.

Vedle grafiky, která využije kreslených pozadí s 3D postavami a modlí se k bohu jménem burtonovská stylizace, tvoří hlavní příslib košatý příběh pohrávající si s osudem operní zpěvačky Mony De Lafitte. Jejím snem je vystupování na prknech pařížské opery, nicméně plány jí dokáže jediným kousnutím zhatit samotářský upíří baron Shrowdy von Kiefer. Nejenže si Mona nepředstavovala, že její nastávající bude vyprahlý nemrtvý dvakrát menší než ona sama, ale rovněž se jí příliš nezamlouvá ani idea strávení zbytku života v chladných zdech Kieferova hradu. Dívka se tak brzy spojuje s ukecaným netopýrem Frodericke a zlomena osudem se vydává na strastiplnou cestu do Paříže. Během svého putování hráči potkají řadu důležitých postav protkávajících příběh jako zlaté rouno. Froderick se má stát studnicí sarkastických komentářů, zatímco po Moně půjde temnota pronásledujícího barona Shrowdyho a dokonce i církev, jež upíry nemá vůbec v lásce.

Ozvláštnit klasické adventurní bádání rozprostřené do sedmi kapitol mají Moniny nově nabyté schopnosti upíra, které autoři prozatím blíže nespecifikovali. Společnost Autumn Moon si ovšem dle vlastních slov zakládá na tradici a odkazu starých adventur Lucas Arts, takže není pravděpodobné, že se ve hře objeví atmosféru bořící akční sekvence. --MS

**TOP3**
- Stará dobrá adventura
- Burtonovská stylizace
- Bizarní příběh s charakteristickými postavami



**UPÍŘI ZE SLOVENSKA!**

Kromě americké adventury povstanou potomci hraběte Drákuly také prostřednictvím hororového RPG od našich východních sousedů, jež shodou okolností nese téměř totožný název – Vampire Story. Projekt týmu Mayhem Studios se bude hratelností podobat jejich poslednímu dítku, skromnému, ale atmosférickému RPG Neverend. Čekají nás tak rozhovory s desítkami postav, Active Time Battle System připodobňující souboje k těm z Final Fantasy, nebo nový systém magie vzájemně kombinující práci s runami a vynalézání vlastních kouzel. Hráč se vtělí do kůže upírobijce Bernarda již v únoru příštího roku.

**INFO**

**[Žánr]** Point & click adventura
**[Výrobce]** Autumn Moon Entertainment
**[Vydavatel]** Crimson Cow
**[Homepage]** www.amegames.com/vs
**[Datum vydání]** Říjen 2006

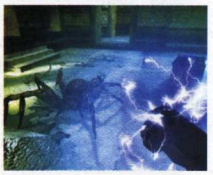
**PLATFORMA: PC**

# NA CO SE TĚŠÍ...

Na podzim si beru dovolenou!

**HONZA MORKES**

## DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC
[PC] [Říjen 2006]



Demoverze této akce s příchutí RPG je více než působivá. Nabízí nejen slušnou podívanou a zajímavé technické zpracování (kolébavá chůze, hrátky s fyzikou), ale také mnohé oživující prvky typu shazovaní nepřátel ze skály či jejich likvidaci pomocí zborcené střechy se sudy. Záležet tedy bude hodně na designu misí, úvodní pobíhaní po okrajích skal nemá chybu, jen doufám, že v dalších částech hry nebudou ostny na stěnách tak křičet: „Hoď na mě protivníka."

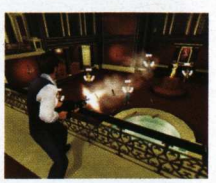
## PRO EVOLUTION SOCCER 6
[PC, PS2, PS3. PSP, Xbox 360, NDS] [Listopad 2006]

Ďábelsky propracovaný, realistický, ale zároveň nepoddajný a místy frustrující fotbalový simulátor si ani letos nenechám uniknout. Sice bez většiny licencovaných klubů a s klávesnicí, na níž si člověk nezažije takovou kontrolu ovládání jako na gamepadu s 360stupňovými joysticky, ale přesto věřím, že mi nové „Pro Evo" bude dělat společnost celý rok stejně jako jeho předchůdci. Není lepší odreagování po perném dni než derby AC Milán – Juventus Turín na vyprodaném San Siru.

## GOTHIC 3
[PC] [Říjen 2006]

Letos je opravdu „pře-RPGováno". Oblivion, Neverwinter Nights 2, v dáli čekající Two Worlds… Osobně jsem ale nejvíc zvědavý na Gothic, který mi svého času připravil šok. Hra, která se s nováčky nemazlí, nechává umírat, když vejdou, kam nemají, nutí je marně bloudit po světě a snažit se chytat každého stébla. Gothic byl opravdu jiný a jsem zvědavý, jestli mu to vydrží i do třetího dílu.

## SCARFACE
[PC, PS2, Xbox, PSP] [Podzim 2006]



V době strádání, kdy stále netrpělivě vyhlížíme dosud neoznámenou Mafii 2, se člověk musí poohlížet po náhražkách. Godfather překvapil, ale GTA umístěné do mafiánského prostředí není úplně to, co fanoušci českého hitu od městské akce očekávají. Splní naše představy Scarface? Jarní prezentace ve Španělsku byla slibná, uvidíme, jaká bude podzimní premiéra v českém prostředí.

# COLIN MCRAE: DIRT

**TOP3**
- Arkádové závody s novou náplní
- Off-roady, buginy, závody ve stylu dakarské rallye
- Věrné chování vozu na základě nerovností cesty

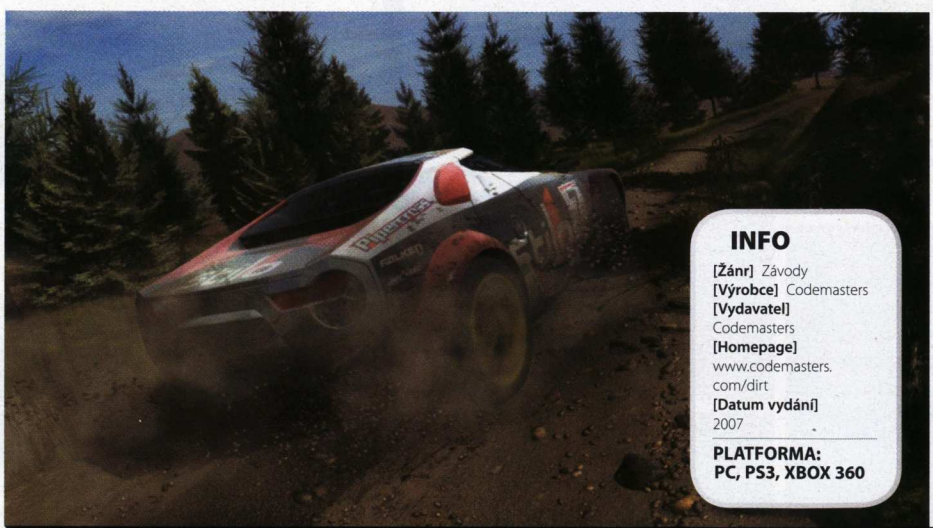
[KONEC SAMOTY] Silnice tu už nebude jen pro vás

Závodní hra postavená na obyčejném ježdění z bodu A do bodu B dokáže během let přicházet s něčím novým a razit si cestu trhem. Herní brand nesoucí jméno skotského závodníka Colina McRae se od roku 2000 dokázal vyšplhat až na příčku osmi miliónů prodaných kopií, přičemž nic neponechává náhodě a své prvenství mezi konkurencí si chce pojistit volným pokračováním s přízviskem Dirt.

Tentokrát se má závodění značně odchýlit od klasické rallye a zaujmout hráče především šířkou svého záběru. Jak již napovídá název, jezdit před závodem do automyčky bude rozhodně vyhazováním peněz – závodit totiž budeme především na nezpevněních cestách plných kluzkého štěrku a propadajícího se písku. V nespočtu klasických vozů, ale především mohutných off-roadech s pohonem 4×4 a výkonem, jejž by bylo hodno udávat ne v koňských, ale sloních silách, se hráči projedou po nespočtu světově známých tratí. Autoři vypichují zejména závod do vrchu Pikes Peak International, který bude zpracováním co možná nejvíce odpovídat realitě, včetně jeho sto padesáti smrtících zatáček. K dalším typům hry se přidají závody mezi písečnými dunami ve stylu Rallye Dakar nebo hybridní cross rallye kombinující jízdu po divokém terénu i po zpevněných cestách.

Při soupeření s ostatními závodníky se dle tiskového prohlášení rozhodně nevyhneme častým kolizím, jež budou poplatné zcela novému fyzikálnímu modelu. Ten nebude mít vliv pouze na věrnou deformaci karoserií, kdy si plechy začnou hrát na trubičku týden starých srolovaných novin, ale rovněž na jízdní vlastnosti. Tím se rozumí zejména interakce vozu s hrubou vozovkou. Údajně by se měl při jízdě projevit každý balvan i sebemenší kamínek, na který najedeme, uvolněná skála nebo sesutý písek. Stejně tak vizualizace se naučila lepším způsobem zpracovávat částicové efekty, takže ve vlně odprýsknutého štěrku rozeznáme každý valoun. Jen abychom hru v obchodech poznali – v Americe se totiž bude jmenovat Dirt: Colin McRae Off-Road, kdežto v ostatních zemích, kde je jméno anglického závodníka známější, Colin McRae: Dirt. --MS

[MÉNĚ WRC] Za volant WRC speciálů neusedneme tak často



**INFO**
**[Žánr]** Závody
**[Výrobce]** Codemasters
**[Vydavatel]** Codemasters
**[Homepage]** www.codemasters.com/dirt
**[Datum vydání]** 2007

**PLATFORMA: PC, PS3, XBOX 360**

### 5 MILIÓNŮ XBOXŮ 360

Microsoft je na dobré cestě splnit své ambiciózní plány – dodat do roka od startu konzole na trh 10 milionů kusů Xboxu 360. Po půl roce je totiž přesně v půlce – na pěti milionech. Nejde sice o počet prodaných, ale pouze vyexpedovaných konzolí, v této chvíli se však jedná o dosti podobná čísla. Nejvíce Xboxů se pohybuje v Americe (3,3 milióny), následované Evropou (1,3 milióny) a nejméně jich spadá na asijské hráče (pouhých 400 000). *--Zdroj: Eurogamer*

### DRIV3R VYŠEL PRO PENÍZE

To, co mnozí recenzenti i hráči tvrdili už v době vydání, dosvědčil nyní i představitel vydavatelské společnosti. Driv3r byl herním polotovarem, který vyšel jen z finančních důvodů, aby pomohl vylepšit rozpočet. Sebezpytování pochopitelně nevyšlo z úst manažerů jen tak, ale coby srovnání s připravovanou závodní hrou Test Drive Unlimited, u níž (stejně jako u dalších budoucích her) Atari hodlá klást maximální důraz na kvalitu. Snad se to povede. *--Zdroj: GameSpot*

### BUDE TŘETÍ TOMB RAIDER FILM?

I když Angelina Jolie je dle svých slov připravena, jednání o případném třetím filmovém zpracování Tomb Raidera zatím stále probíhají. V současnosti je vše na úplném počátku, představitel Eidosu potvrdil, že stále ještě nenašli vhodného scénáristu, který by látku zpracoval. Pokud by k dohodě s filmovým studiem Paramount došlo, Eidos by rád uvedl film současně s dalším herním pokračováním dobrodružství Lary Croft. *--Zdroj: Eurogamer*

### BUDOUCNOST SÉRIE GRAN TURISMO

Ve vývoji jsou v současnosti dvě PS3 hry s názvem Gran Turismo. V rozhovoru pro japonský týdeník Famitsu to prozradil ředitel vývojářského studia Polyphony Digital, Kazunori Yamauchi. Zatímco první z nich, Gran Turismo HD, vyjde co nejdříve po uvedení PS3 na trh a půjde prakticky „jen" o vylepšené GT4, druhá hra by měla již splňovat nejpřísnější měřítka a být opravdovou závodní hrou nové generace. *--Zdroj: GameSpot*

# METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Hideo Kojima se nechal před příchodem PSP slyšet, že tato konzole není pro Metal Gear vhodná. Alespoň ne pro takový Metal Gear, jaký známe z „velkých" konzolí. Namísto plnohodnotného pokračování se tak majitelé soňáckého handheldu museli spokojit s okleštenou verzí (Ac!d), která navíc z ryze akčního titulu udělala tahovou strategii. Předchozí měsíce však ukázaly, že na PSP může akční hra bez problémů fungovat (SOCOM, GTA, …). Kojima přiznal, že se mýlil – a okamžitě začal pracovat na Metal Gear Solid: Portable Ops. Tentokrát konečně půjde o „další díl skládanky příběhu celé ságy", tedy plnohodnotné pokračování, které naváže příběhem i hratelností na předchozí díly série.

Hra začíná tam, kde skončil MGS3: Snake Eater. Ocitáme se v roce 1970 a budeme řešit křivé obvinění Big Bosse (ten se protentokrát stal hlavním hrdinou). Další body na itineráři herních úkolů nás zavedou za Ocelotem, Rajkovem, Evou a mnoha dalšími starými známými, s jejichž pomocí Big Boss založí jednotku elitních žoldnéřů. To je bohužel vše, co je o příběhu známo – jako vždy jej vývojáři bedlivě střeží a jen neradi prozrazují podrobnosti. Také proto nám hlavou vrtá řada otázek. Jak autoři vyřeší zapojení tolika známých postav do jednoho dílu? Jak se ocitl Rajkov mezi následovníky Big Bosse? Jakou roli bude v příběhu hrát čínská agentka Eva?

Stejně nejasná situace panuje i v otázkách hratelnosti. Známo je, že Big Boss bude moci do své jednotky verbovat spolupracovníky. Hrdinové se tedy budou pravidelně střídat, díky čemuž bychom se neměli ani na sekundu nudit. Každá z postav totiž disponuje ojedinělými schopnostmi, které zaručují odlišný styl boje. Někdo se rád plazí u zdi, jiný dá přednost pěstním soubojům a někteří nechají – bez zbytečného otálení – promluvit zbraně.

Předností Portable Ops by měl být multiplayer. Vývojáři o něm mluví pouze v superlativech a dávají jej minimálně na úroveň singleplayerové kampaně (což je v sérii MGS revoluční změna). Proč by nás multiplayer měl tentokrát zaujmout, je zřejmé – díky střídání hrdinů se i zde nabízejí široké možnosti. Bohužel můžeme o konkrétnějším pojetí multiplayeru pouze spekulovat, autoři zatím stále mlčí. Mlčení a mlžení je pro Portable Ops vůbec typické. Vývojáři prozradili a naznačili jen to nejnutnější, zbylé trumfy si nechali v rukávu. Budeme si muset počkat na zimu, kdy všechny karty z balíčku Portable Ops vyloží na stůl. --MD

**TOP3**

- Opravdové pokračování série
- Multiplayer rovnocenný s hrou pro jednoho hráče
- Střídání postav

**INFO**

**[Žánr]** 3rd person akce
**[Výrobce]** Kojima Productions
**[Vydavatel]** Konami
**[Datum vydání]** Vánoce 2006

**PLATFORMA: PSP**

inzerce

GigaMania.cz
Stahujte bez omezení
www.GigaMania.cz
Server pro všechny stahovače. Bez limitů a zdarma
GigaMania.cz je archiv softwaru pro vaši potřebu a potěšení: antiviry, firewally, komunikační programy, prohlížeče a editory. Stahujte ze všech míst České a Slovenské republiky maximální rychlostí vašeho internetového připojení.

# DESTROY ALL HUMANS 2

[ZATÍM KLID]
Až příliš mírumilovně vyhlížející ulice. Je na čase to změnit

Přesně před rokem dorazila na PS2 originální akce Destroy All Humans. Po stránce hratelnosti neznamenala pro ostřílenou konzoli žádnou revoluci (může se proto honosit titulem „normální 3D střílečka"), zato se prezentovala nezvyklým námětem a netradičními zbraněmi, které bychom jen těžko mohli považovat za běžné. V roli zeleného mimozemšťana Crypta bylo úkolem hráčů vyhladit celou planetu Zemi. Nepovedlo se – v dílnách Pandemic Studios se už několik měsíců intenzivně pracuje na pokračování Cryptových dobrodružství.

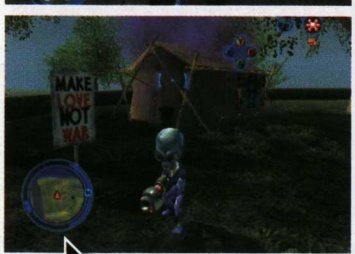
Destroy All Humans 2 se drží atletického hesla „rychleji, výše, silněji". Stejně jako ve sportu se totiž nechystají nové disciplíny, ale pouze pilování těch starých. „Dvojka" bude prvním dílem s větším počtem zbraní, vylepšenou grafikou a novým příběhem. Nejlépe je drastičnost inovací vidět na příběhu: léta padesátá z dílu prvního nyní vystřídá následující dekáda. Omezené prostředí kolem Bay City se rozroste o lokace z celého světa. V rámci studené války budeme likvidovat také Rusko, Japonsko nebo třeba Velkou Británii. Několik misí se odehraje i na půdě Spojených států, kde bude Crypto bojovat s hipíky. „Květinové děti" jsou ideálním cílem – díky své ideologii „nezabiješ, zato se pořádně zhulíš" kladou jen minimální odpor.

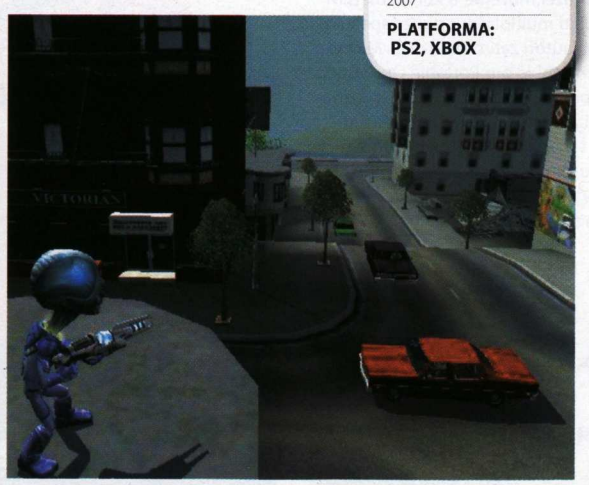
Autoři zatím tají detaily o průběhu jednotlivých misí. Základ určitě zůstane neměnný (tj. zabij všechno živé v okolí), ale otazník stále visí nad konkrétními lokacemi. Zcela jistě nás čekají klasická exteriérová prostředí z minulého dílu a také několik překvapení. A právě ta nám nedají spát. Představte si třeba Woodstock! Desetitisíce hipíků na jednom místě… ráj pro mimozemšťana, který se ukájí pohledem na lidskou krev.

**INFO**

**[Žánr]** 3rd person akce
**[Výrobce]** Pandemic Studios
**[Vydavatel]** THQ
**[Homepage]** www.destroyallhumans-game.com
**[Datum vydání]** 2007

**PLATFORMA: PS2, XBOX**



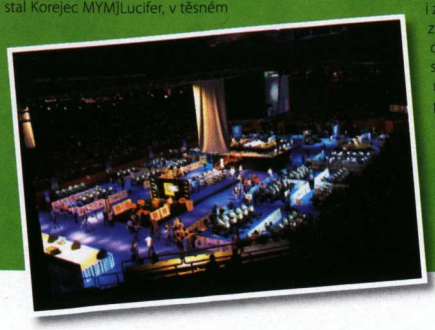
Arzenál zbraní se od minula zdvojnásobil ze čtyř na osm kusů. Zveřejnění se zatím dočkal pouze Disc Locator (věcička, s jejíž pomocí můžete rozpohybovat všechny předměty v okolí a vrhnout je kamkoliv), dá se ale čekat, že nás čekají zbraně v podobném duchu – tj. „velmi velké a pekelně destruktivní" (TM). Mimo to je třeba změnit Cryptovy zvláštní schopnosti – zde zaujme obrozená verze ovládání mysli, kdy nebudete nepřítele ovládat nepřímo, ale rovnou se do něj převtělíte. Zajímavá je i novinka zvaná déšť meteorů. O co jde? Označíte kterékoliv místo ve hře a z nebe se na něj sesype takový roj meteoritů, že nic a nikdo nepřežije. Všechny likvidační akce bude samozřejmě kromě atraktivní animace doprovázet svébytný humor, kterým si naše srdce získal Crypto už napoprvé.

Dvě dobré zprávy nakonec. Za prvé, grafika se dočká značného vylepšení a měla by ohromit i přesto, že hra vychází na „staré" PS2. Okolní obrázky rozhodně nejsou k zahození – v pohybu prý ale Destroy All Humans 2 vypadá lépe. Druhá zpráva potěší všechny hráče, kteří si minule stěžovali na krátkou hrací dobu. Ve „dvojce" je totiž připraven kooperativní multiplayer, k němuž koncept hry a stavba většiny misí vybízely už minule. Vysávání lidských mozků by mělo být ještě zábavnější! --MD

## [PROGAMING]

### JAK DOPADLO ESWC?

Jeden z největších progamingových svátků roku je za námi. Řeč není o ničem jiném než o akci s názvem Electronic Sports World Cup, která proběhla v Paříži od 29. června do 2. července. Na tuto monstrózní soutěž s cenami za 400 000 amerických dolarů (více jak 9 milionů korun) se sjelo 800 hráčů z padesáti různých zemí světa. Pojďme si rovnou představit vítěze jednotlivých kategorií. Vůbec nejatraktivnější byl turnaj v Counter-Strike, v němž zvítězil tým Made in Brazil, druzí skončili Švédové z klanu fnatic a třetí Němci Alternate Atax. Ostře sledované rovněž byly zápasy ve Warcraftu III, kde jasně dominovali Asiaté. Vítězem se stal Korejec MYM]Lucifer, v těsném závěsu za ním skončil Chorvat 4K^Zeus[19] a třetí Číňan WE.IGE.Sky. Zajímavé bylo i zápolení v Quake 4, kde zlatý pohár vybojoval domácí aAa*winz, druhý skončil překvapivě mladý Bělorus AMD.Cypher a třetí Nizozemec ek-9]forever. Kompletní výsledky najdete na internetové adrese **www.gotfrag.com**.



### INVEXCUP KLEPE NA DVEŘE

Českomoravský progamingový svaz spolu se servisní organizací ProGamers potvrdili další ročník největší domácí progamingové akce, tzv. InvexCupu. Ten se stejně jako loni odehraje v rámci brněnského veletrhu Invex-Digitex, který se koná od 9.–13. října 2006. Soutěžit se bude ve hrách Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War, FIFA 06, NHL 06, Age of Empires III, Vietcong, Enemy Territory, Unreal Tournament 2K4, Call of Duty 2 a Battlefield 2. Více informací najdete na domovské stránce **www.invexcup.cz**.

# VIVA PIÑATA

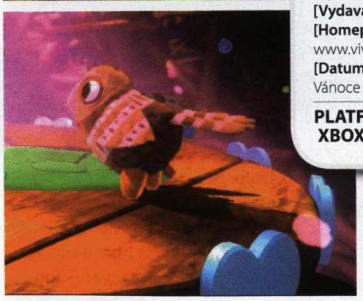
Viva Piñata je další z exkluzivních projektů pro Xbox 360, který může okolními obrázky šokovat. Ale bude šokovat i svou hratelností? Jde o jeden z prvních na děti cílených projektů pro Xbox 360. Hra čerpá ze seriálové předlohy vysílané kanálem 4Kids, kterou sledují miliony capartů po celém světě. A kdo by nechtěl převzít osudy hrdinů známých z televizních obrazovek?

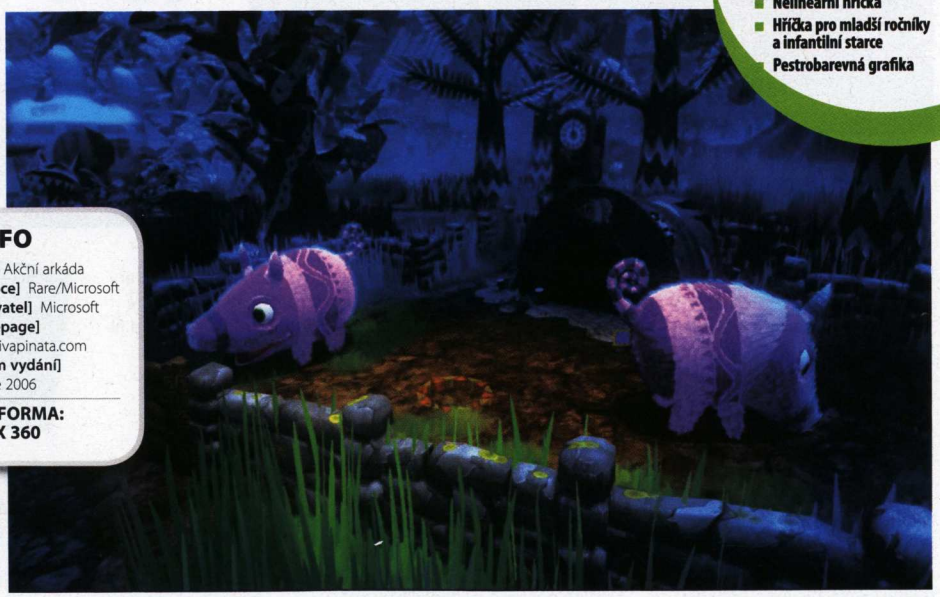
Piñatas jsou malá nenápadná stvoření, která si žijí poklidným životem uprostřed pestrobarevného světa. Sama se ale nedokážou o svou domovinu postarat – na to je potřeba hráč, jehož úkolem není nic menšího než zajistit, aby se piñatas měla jako v bavlnce. Ve hře bude na šedesát druhů těchto příšerek, každá s odlišnými nároky. Budete stavět, bourat, předělávat, přemísťovat… zkrátka dělat vše pro spokojenost a pohodlí těchto roztomilých stvoření. Upravením domoviny ale vaše práce nekončí – péči musíte věnovat naprosto všemu. Jednotlivá piñatas můžete pojmenovat a pak je převlékat do různých kostýmů.

Starat se musíte i o psychiku, která přímo souvisí s klidem v osadě. Pokud se piñatas pohádají nebo poperou, může se stát, že se obyvatelstvo rozdělí na dvě skupiny, což ale jen otevírá nové možnosti: vyjednávání o opětovném spojení a v krajním případě mezi sebou mohou malé kreaturky dokonce bojovat. Hra by měla být maximálně intuitivní, aby ji zvládly i nejmenší děti. V základní verzi proto nebude všechno, jen ty „nejnutnější prvky pro nejmenší". Díky službě Xbox Live! se posléze hráči dočkají možnosti dokupovat nové předměty, budovy nebo i nové lokace. --MD

## TOP3

- Nelineární hříčka
- Hříčka pro mladší ročníky a infantilní starce
- Pestrobarevná grafika





### INFO

**[Žánr]** Akční arkáda
**[Výrobce]** Rare/Microsoft
**[Vydavatel]** Microsoft
**[Homepage]** www.vivapinata.com
**[Datum vydání]** Vánoce 2006

**PLATFORMA: XBOX 360**

## AMD CYBERTEAM HLÁSÍ NÁVRAT

To, o čem si dlouho dopředu cvrlikali vrabci na střeše, se stalo skutečností! Elitní český AMD Cyber Team po dlouhé době obnovil svoji Counter-Strike sekci, která svého času slavila nemalé úspěchy jak na domácích, tak i zahraničních turnajích, ale kvůli nedostatečné motivaci původních hráčů byla před časem rozpuštěna. Na jejich místo se dostala kompletní sestava klanu známého pod označením Team PGCC. Ten sice působí na naší scéně pouze dva měsíce, avšak jeho hráči i za tak krátkou dobu prokázali velký talent a dokázali se umístit na čelních místech nejednoho turnaje. Současná podoba CS squadu AMD Cyber Teamu je: Karel „Izmy" Zeman, Michal „t0ky" Štokman, Leopold „damien" Meinhold, Ondřej „Meda" Holisz, Miroslav „Shejen" Šimek, Petr „eXistenz" Šrámek.

## SPUŠTĚNY KVALIFIKACE NA WCG 2006

Představovat lidem zajímajícím se o progaming „herní olympiádu" World Cyber Games by bylo jen nošením dříví do lesa. Kvalifikace na letošní ročník, jehož finále se koná v italské Monze, se rozběhla před pár dny a pokud se i vy chcete pokusit naši zemičku reprezentovat, není nic snazšího, než se podívat na stránky www.worldcybergames.cz a zkusit se zapojit do některé ze soutěží. Letos proběhne národní kvalifikace formou turnajů v rámci internetových kaváren a hlavní cenou bude samozřejmě postup na celosvětové finále WCG 2006, které se uskuteční 18.–22. října 2006. Předpokládaná účast se odhaduje na 700 hráčů ze 70 zemí světa, včetně devíti zástupců z Česka. Soutěžní hry jsou protentokrát následující: Counter-Strike, FIFA 06, NFS: Most Wanted, Starcraft: Brood War, Warcraft III. --MA

# ROBOBLITZ

Nezávislé herní projekty již dávno nejsou definovány pouze kratičkými hříčkami s grafikou nedosmažené omelety. Po bok úspěšných, původně nekomerčních titulů jako Uplink nebo Darwinia se v nejbližších měsících přidá velmi netradiční hra založená na fyzikálních principech, která má původ v technologickém demu prezentovaném autory na loňské Game Developers Conference. Když se o RoboBlitz z ničeho nic začala zajímat veřejnost s tím, že by graficky špičková logická záležitost se spoustou výbuchů mohla být docela dobrou zábavou, tvůrci přislíbili zpracovat 19 komplexních úrovní v oficiálním titulu, který by svou velikostí neměl přesáhnout 50 MB! Titul tak je předurčen k digitální distribuci formou internetu a služby Xbox Live.

Blitz je servisním robotem na obranné orbitální stanici Opera Point, a jak už to chodí, obranná zařízení desítky let rezivějí, aby se v tu nejnevhodnější chvíli objevili vesmírní piráti a bylo třeba hutné palebné podpory. V kůži opravářského robota se smyslem pro humor a neustálou chutí na korbel dobrého oleje budeme nuceni v sérii logických hádanek zprovoznit celé zařízení a aktivovat vesmírné dělo, abychom nájezdníky odrazili. Náplň úrovní se bude pohybovat od obyčejného zatížení plošinek kusy železa, jež předtím rozstříláme raketometem (nebo některou z mnoha dalších zbraní), přes sofistikované zavěšování nejrůznějších předmětů gravitačními pistolemi ve spletitých místnostech, simultánní odrážení vln nepřátel, až po hrátky se setrvačností, jak Blitzovou, tak ostatních předmětů.

**INFO**

**[Žánr]** Logická akce využívající fyziku
**[Výrobce]** Naked Sky Entertainment
**[Vydavatel]** Naked Sky Entertainment
**[Homepage]** www.roboblitz.com
**[Datum vydání]** Říjen 2006

**PLATFORMA: PC, XBOX 360**

**TOP3**

- **Jednoduchá hratelnost**
- **Vše podřízeno fyzikálním zákonům**
- **První použití Unreal 3 enginu v praxi**

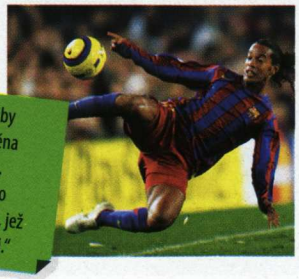
Datové střídmosti bude dosaženo zejména tím, že veškeré objekty ve hře, včetně Blitze, se budou pohybovat pouze díky gravitaci a fyzikálním zákonům. Neexistují zde žádné předpřipravené animace nebo využití motion-capturingu. Pokud se Blitz rozjede kupředu, jeho ruce a tělo se začnou komíhat striktně dle rozkazů fyziky. Pokud mluvíme o rukou, nelze nezmínit dva zabudované magnetické manipulátory, pomocí nichž bude možné pohybovat s většinou herních předmětů. RoboBlitz s sebou nese kromě netradičního principu také další prim – vůbec první hratelné uvedení enginu Unreal 3 v době svého vydání. Nezbývá než opakovat si Newtonovy zákony a držet vývojářům palce! --MS

## JAZYKOVÝ KOUTEK

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

### EA Sports a hvězdná FIFA 07

O reklamní průplach se tentokrát v tiskovém prohlášení postaral Clive Downie, marketingový ředitel Electronic Arts. Jakákoliv slova o hratelnosti, nových nápadech a přínosech? Nikoliv, ten hlavní pokrok zajistí tváře Ronaldinha, Wayna Rooneyho, Davida Villy a dalších na krabici se hrou. Co je uvnitř, zjistí hráči stejně až po zaplacení u pokladen. EA dále tvrdí, že usilovně spolupracují s každým ze slavných sportovců, aby byla nová Fifa skutečně tou nejlepší simulací fotbalu. Pokud víme, naposledy autoři předváděli reálně pocení a pohyb vlasů sportovců. Věřme, že studium potních žláz a kadeří Ronaldinha dokáže z nového dílu sportovní řady udělat lepší hru!



„EA Sports spolupracují s těmi nejlepšími hráči světa, aby vytvořili nejautentičtější fotbalové hry. Jsme hrdí zejména na letošní řadu sportovců, kteří se objeví v titulu Fifa 07. Každý fotbalista, který poctí přebal Fify 07, je známý jako světově nejlepší ve svém oboru a my vám nabízíme řadu, jež by byla výzvou pro kterýkoliv tým minulosti i současnosti."

„S potěšením oficiálně vydáváme vysoce očekávaný gamepad G-Pad Pro. Nabídka revolučního snímání pohybu s technologií force feedback na stávající generaci PC a konzolových platforem dává našim zákazníkům z řad skalních hráčů možnost vyzkoušet si novogenerační ovládání na dnešních hrách."

### Společnost eDimensional o uvedení gamepadu s pohybovým senzorem

Vida, nedávno byla firma Sony kritizována, že zkopírovala koncept ovladače se senzorem pohybu pro Playstation 3 od konkurenční konzole Wii, a již se zde objevují výrobky od třetích společností. Nařkne je někdo z vykrádání nápadů? Podle nás určitě ne, neboť technologie ovládání pohybem zde byla již před několika lety a žádná společnost se neobtěžovala pojistit si ji patentem. Spíše se Sony i Nintendo mohou obávat ohlasů na praktické využití ovladače.

Pokud by se přece jen ukázalo, že ovládání her nakláněním gamepadu není až tak přínosné, zkrachoval by zejména v případě Nintenda hlavní marketingový tahák připravované konzole – revoluční gyroskopický ovladač. Doufejme, že G-Pad neskončí v zapomenutém portfoliu firmy eDimensional. Ta se specializuje na vývoj a produkci technologických vymožeností, jakými jsou 3D brýle nebo ovládání pohybem hlavy, jež se sice krásně vyjímají jako technokratské šperky na stránkách časopisů, ale v praxi je využívá pouze zlomek hráčů s přetékajícím prasátkem na polici.

Jsme zde pro Vás od roku 1994.

Navštivte náš on-line chat !!!

# Výkonná PC od Impact Computers

ISO: 9001:2001

### AMD64 939

**Impact Alfa**

**Processor: AMD64** 3800+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF ultra
**Pevný disk:** 250 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 1024 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** Gigabyte 6600GT 128 MB **128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 18.760,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 22.324,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD AM2

**Impact Orfeus 3000**

**Processor:** AMD 64bit SDA3000 AM2
**Základní deska:** GIGABYTE® AM2
**Pevný disk:** 120 GB 7200ot. **8MB**
**Oper. pamět:** 512 DDR2 533MHz
**VGA:** GeForce 7300GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 11.260,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 13.399,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD 64 939

**Impact Black Hawk 3000**

**Processor: AMD64** 3000+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF !
**Pevný disk:** 120 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA: nVidia 7300GS 128MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 11.990,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 14.268,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD 64 939

**Impact Black Hawk SLI**

**Processor: AMD64** 3500+ 939
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NPRO
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA: 2x** nVidia 6600GT 128MB**128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 19.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 23.169,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD 64 939

**Impact Alfa 3500**

**Processor: AMD64** 3500+ 939
**Základní deska:** Gigabyte K8NF !
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** nVidia GB 6600 128 MB **128bit**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 15.470,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 18.409,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD SDA 754

**Impact Games 3000**

**Processor:** AMD 64bit SDA3000
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NE !
**Pevný disk:** 80 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 512 DDR400 **CL2.5**
**VGA: ATI X1600Pro GB 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10ADual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 12.370,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 14.720,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### DUAL CORE

**Impact Cryo 3800 X2**

**Processor:** AMD64 **2x 3800+ X2**
**Základní deska:** GigabyteK8NF ultra
**Pevný disk:** 200 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 1024 DDR400 **CL2.5**
**VGA:** GeForce 7600GS 256MB DDR2
**DVD vypalovačka:** LG®**H10aDual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 19.670,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 23.407,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD64 754

**Impact Games 3000+**

**Processor: AMD64** 3000+ 754
**Základní deska:** GIGABYTE® K8NE
**Pevný disk:** 80 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 1024 MB **DDR400 CL2.5**
**VGA: ATI X700PRO GB 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 14.770,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 17.576,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

ISO: 9001:2001

### AMD64 939

**Impact Games 3000 Profi+**

**Processor: AMD64** 3200+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NF !
**Pevný disk:** 160 GB **SATAII 8MB**
**Oper. pamět:** 1024 MB **DDR400 CL2.5**
**VGA: nVidia GB 7600GS 256MB DDR2**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 15.770,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 18.766,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

Ukázka úpravy v konfigurátoru. Podobným způsobem můžete upravit jakýkoliv počítač v nabídce. Navštivte nás na www.impactcomp.cz a zkuste.

ISO: 9001:2001

### AMD 64 939

**Processor: AMD64** 3700+ 939
**Základní deska:** Gigabyte® K8NFULTRA
**Pevný disk:** 200 GB 7200ot. **8MB**
**Oper. pamět: 1024 MB DDR400**
**VGA:** nVidia **GB 7600GT ! 256MB**
**DVD vypalovačka:** LG®**H10A Dual**
**Zvuková karta:** 7+1 dolby digital
**Provedení:** Impact® s PFC černá s bočnicí termoregulace, zesílené stěny
**LCD panel:** Hlídající funkce PC.
**Zdroj:** 400W tichý s PFC termoreg.
**Tiché provedení:** První stupeň !
**Síťová karta:** 10/100 (možno WiFi)
**Klávesnice:** Multimediální černá
**Mouse:** Černá optická ergonomic.
**Kniha:** Kniha Impact® (100stran)
**Expres doprava:** Zdarma celá ČR
**Dostupnost:** Skladem, s úpravou dva dny. **Záruka: 36měsíců+24 !**

**SLEVA: 18.791,-**
konfigurovatelné na www.impactcomp.cz

Cena: s DPH: 22.361,-

Možnost zvýhodněných ON-LINE SPLÁTEK uzavření rovnou od Vašeho stolu !

## Výhodné on-line splátky. Není to nic složitého počítač je do 20minut Váš ...

Na stránkách počítačů Impact uzavřete úvěr do 20 minut. Bez nutnosti cokoliv složitě vyřizovat. Počítač Vám dopravíme až ke dveřím .

## Záruka 36měsíců s EXPRESNÍM SERVISEM PO CELÉ ČR !

## DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR !

## ZDARMA více dole ...

Skutečné foto PC Impact. Na výběr ze dvou černých designů Impact více www. Vyobrazené celočerné provedení Vám nemůže nahradit žádný jiný výrobce.

Jen originál Impact má zesílené stěny bočnicí s termoregulací a mnohem více ...

## EXPEDICE DO 48 HODIN I V PŘÍPADĚ ZMĚNY KONFIGURACE !

## Upravte si konfiguraci počítače podle Vašich představ na

# www.impactcomp.cz

## AKČNÍ CENY NA HERNÍ LCD PANELY 17" A 19" K PC IMPACT !

Games BOMBY ZDARMA ! ZDARMA multimediální klávesnice, optická myš, LCD panel (v pravo na skříni), 1. stupeň TICHÉ PROVEDENÍ, termoregulace, tichý zdroj s PFC, kniha Impact, programové vybavení, expresní servis s dopravou do servisu (do24hodin) a zpět ZDARMA . A mnohem více ...

NOVINKA ON-LINE CHAT S TECHNIKY A PRODEJCI ! ZEPTEJTE SE NA COKOLIV JAKO KDYBY JSTE BYLI V PRODEJNĚ !

impact®

Impact® Computers Praha - Černokostelecká 29, Praha 10, 100 00 Tel. pevná: 274771280, 274780048, T-mobile: 605246713, 605246712, Eurotel: 723621223. Konfigurátor sestav najdete na www.impactcomp.cz, e-mail: info@impactcomp.cz, Impact BRNO, PLZEŇ, OSTRAVA, OLOMOUC, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, MLADÁ BOLESLAV, KARLOVY VARY více na www.

Divize počítače - www-impactcomp.cz, divize komponenty a periferie - www.impactware.cz , divize počítačové hry, elektro, bílá technika - www.bobrgames.cz

# GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

Zajímavý koncept může obstát i se strohým audiovizuálním obalem. Toto tvrzení dnes popírá řada herních vývojářů, ovšem byla to strategická vesmírná opera Galactic Civilizations 2, která své konkurenci poslala do čenichu protonové torpédo a výrok beze zbytku naplnila. Připravovaná expanze si klade za úkol dovést původní hru k dokonalosti po všech stránkách, přičemž jako vzor si bere poznámky mohutné komunity fanoušků. Dark Avatar představí vesmírným dobyvatelům dvě nové rasy – Korathy, jakožto xenofobní frakci existujících Drenginů, a zcela novou civilizaci Zrim. Právě kolem Korathů, jež se snaží vyhubit zbytek galaxie, se bude točit příběh nové kampaně. Hráč na počátku usedne do plavidel Drenginů, kteří jsou sami o sobě násilničtí, ovšem místo vybíjení světů je mnohem raději zotročují a drancují. Bez ostatních ras nejsou otroci, a tak Drengini nastavují kurzy válečných křižníků na korathské světy a nabíjejí děla.

Dark Avatar bude distribuován výhradně digitálně, neboť přestože se krabicových verzí původní hry prodalo mnohem více, výtěžek z online prodeje představoval i tak přes polovinu zisku. Instalační balíček rozhodně nemá být naplněn pouze kampaní. Autoři přidají mimo jiné i špióny, kteří budou moci infiltrovat nepřátelské světy a provádět zákeřné sabotáže. Zajímavou novinkou jsou planety, jejichž atmosférické podmínky dovolují, aby je kolonizovaly pouze určité rasy. Spolu s novým uvedením asteroidových pásů se má jednat o element, jenž výrazně posílí strategické možnosti na dosud poměrně prázdných mapách. K překvapení autorů se velkého ohlasu dočkalo upravování vzhledu lodí, byť byl dopad na funkci plavidla nulový. V expanzi nás proto potěší desítkami nových součástek, které budeme opět moci libovolně nabalit na trup korábů. Inu Stardock skutečně bere ohledy na hráče a ne na vlastní peněženku. --MS

**INFO**
**[Žánr]** Vesmírná tahová strategie
**[Výrobce]** Stardoc Corporation
**[Vydavatel]** Stardoc Entertainment
**[Homepage]** www.galciv2.com
**[Datum vydání]** 4. čtvrtletí 2006
**PLATFORMA: PC**

# BATTLE OF MIDDLE-EARTH 2: RISE OF THE WITCH-KING

Filmová trilogie Petera Jacksona dala fenoménu Pána prstenů takový odpich, že jej nezastaví ani betonová zeď podepřená Arnoldem Schwarzeneggerem. Electronic Arts naštěstí nerecyklují pouze filmy, ale sahají hlouběji do knižní historie Středozemě. Rozšíření efektní strategie Battle for Middle-Earth 2 se tentokrát zaměří na dění mnoho století před událostmi z trilogie. Hráč se v nové kampani vtělí do hábitu černokněžného krále Angmaru, přesně toho, ze kterého se později stal vůdce Prstenových přízraků. Ve vylepšeném módu Války o prsten se zúčastníme Bitvy u Fornostu a mnoha dalších střetů v severních královstvích Arnoru. Nová strana s sebou přináší nové jednotky a nádavkem přibudou noví vojáci i dosud existujícím frakcím. Na temné tažení magickým světem se můžeme těšit ještě letos. –MS

**INFO**
**[Žánr]** Fantasy strategie v reálném čase
**[Výrobce]** Electronic Arts
**[Vydavatel]** Stardoc Entertainment
**[Homepage]** www.bfme2.ea.com
**[Datum vydání]** Konec 2006
**PLATFORMA: PC**

## JEDNOU VĚTOU

**EA SE DOHODLI** s Epic Games na **LICENCOVÁNÍ UNREAL ENGINU 3**, ale zatím zůstává tajemstvím, ve kterých titulech vydavatelský gigant technologii použije.

**VÝVOJÁŘI** z 3D Realms **POTVRDILI VÝVOJ DRUHÉHO DÍLU PREY**, který má přinést novinky v boji i další inovace.

**SPORE NEVYJDE** v prvních měsících, ale až na konci roku 2007.

**PS3 BUDE ZPĚTNĚ KOMPATIBILNÍ** i co se týče uložených pozic na paměťových kartách, údaje z nich půjdou do připravované konzole přehrát pomocí speciálního adaptéru.

Na světlo světa se chystá opravdu **NETRADIČNÍ FPS RED OCEAN** – ujmete se totiž role potápěče, a většina akce tak bude probíhat pod vodou.

# JÍZDNÍ ŘÁD ZÁŘÍ/ŘÍJEN

| PONDĚLÍ | ÚTERÝ | STŘEDA | ČTVRTEK | PÁTEK | SOBOTA | NEDĚLE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 04.09 | 05.09<br>Čas je příznivcem změn a vylepšení – a pokud čtete tyto řádky, i vy jste si v rukou potěžkali **nové Doupě s řadou nových rubrik, renovovaným grafickým kabátkem a plnými hrami Another War a Fear: Combat.** | 06.09<br>**FACES OF WAR** (PC)<br>**Yakuza** (PS2) | 07.09 | 08.09 | 09.09 | |
| 11.09 | 12.09<br>**NHL 07**<br>**Company of Heroes** (PC)<br>**Join Task Force** (PC)<br>**LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** (PC, PS2, PSP, Xbox, X360, GC, GBA, NDS)<br>**Mega Man ZX** (NDS)<br>**NHL 07** (PC, PS2, PSP, Xbox, X360) | 13.09 | 14.09 | 15.09 | 16. | |
| 18. | 19.09<br>**OKAMI** (PS2)<br>**Open Season** (PC, PS2, PSP, Xbox, X360, GC, GBA, NDS, Wii) | 20. | 21.09 | 22.09<br>**NHL: Eastside Hockey Manager 2007** (PC) | 23. | |
| 25.09<br>**NBA LIVE 07** (PC, PS2, PSP, Xbox, X360, GC, GBA)<br>**PARAWORLD** (PC) | 26.09<br>**Caesar IV** (PC)<br>**JUST CAUSE** (PC) | 27. | | | 30.09<br>**B-Boy** (PS2, PSP) | 1.10<br>**EyeToy: Kinetic Combat** (PS2)<br>**Final Fantasy: Ring Fate** (NDS)<br>**Warhammer: Mark of Chaos** (PC) |
| 02. | 03.10<br>**FIFA 07** (PC, PS2, PS3, PSP, Xbox, X360)<br>**Microsoft Flight Simulator X** (PC) | 04. | 05. | 06.10 | 07.10 | 08.10 |
| 09.10<br>**Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade** (PC) | 10.10<br>**Age of Empires III: The WarChiefs** (PC)<br>**BATTLEFIELD 2142** (PC)<br>**Maelstrom** (PC)<br>**RESERVOIR DOGS** (PC, PS2, Xbox) | 11. | 12. | 13.10 | 14.10 | |

## TAJNÝ TIP: COMPANY OF HEROES

**Zářijové seznamy vydání jsou až po okraj nabité očekávanými hity. Proč věříme právě Company of Heroes?**

- Už dlouho nestál žánr realtime strategií před význačnou renovací svých základních principů – a právě originalita je slovo, na nějž Company of Heroes sází. Těšit se můžeme na realistický svět, v němž vše funguje podle nám běžných principů. Chcete zničit zeď, která vám stojí v cestě? Puškou neuspějete. Zato bazuka, to je jiná písnička.
- V pozadí hry stojí Relic Entertainment, společnost, jež dala hernímu světu takové pojmy jako Homeworld, Impossible Creatures nebo Warhammer 40,000: Dawn of War
- První recenze v prestižním anglickém časopise PC Gamer ohodnotila hru neobvykle vysokým číslem 96 %
- Multiplayerová beta nám ukázala, že nejen v singleplayeru skví se síla Company of Heroes – kooperativní mód bude mezi rozenými strategy slavit úspěch

## 17.10. NOVÉ DOUPĚ

**Na stánky dorazilo říjnové číslo Doupěte, které kromě obvyklého nákladu pravidelných rubrik a recenzí přináší také téma čísla Pravda o Starforce nebo balík očekávaných recenzí.**

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

**TOP3**
- Eskadra komiksových superhrdinů
- Superschopnosti superpostav v supergrafice
- Supernepřátelé

**INFO**

**[Žánr]** Superhrdinské RPG v reálném čase
**[Výrobce]** Raven Software
**[Vydavatel]** Activision
**[Homepage]** www.marvelultimatealliance.com
**[Datum vydání]** 6. října 2006

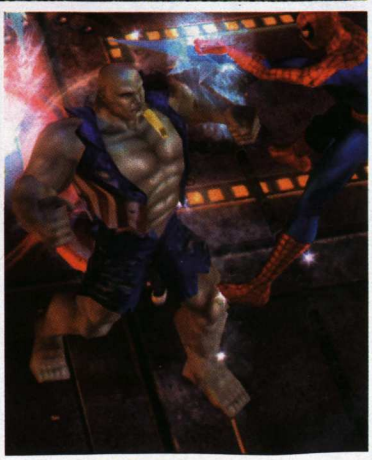
**PLATFORMA PC, PS2, PS3, PSP, XBOX, XBOX 360, GC, DS, GBA, WIIPSP, XBOX, XBOX 360, GC, DS, GBA, WII**

Komiksové hry jsou rozpolceny na dva tábory. Buď jde o strohé a průměrné přívěšky současných filmových adaptací (Fantastic Four, Punisher), nebo naopak o vysoce originální a hratelné tituly, jež obstojí samy o sobě (Freedom Force, X-Men Legends). Jsou to právě Raven Software, kteří nyní chtějí vypilovat principy úspěšně načaté dvoudílnou sérií X-Menů a ve své nové hře ambiciózně shrnout celou historii superhrdinů komiksového vydavatele Marvel. Ultimate Alliance bude pod svou pestrobarevnou pláštěnkou ukrývat na sto čtyřicet licencovaných postav, z nichž si hráč zahraje rovnou za čtyřiadvacet.

Stejně jako X-Men Legends, i zde bude hráči předložena kombinace akčního RPG, ve kterém si na počátku různorodých misí vybereme skupinku hrdinů dle libosti (nyní budou dostupná dokonce i vozidla) a vydáme se zatrhnout superhrdinský tipec ďábelskému doktoru Doomovi. Ten začal na svou stranu verbovat všechny existující zločince se speciálními schopnostmi, aby konečně smetl všechno dobro nejen ze Země, ale ovládl i samotný Asgard. V odvetném útoku se spojuje celá grupa marvelovských klaďasů, aby mohl být hráč nalákán na superdovednosti a nezbytný šarm Spider-Mana, Wolverina, Thora, Kapitána Ameriky, Wonder Woman a celé řady dalších entit, jež odhalují své superhrdinské supertělo v kostýmech velikosti XXS.

Raven láká na svou hru prostřednictvím variabilních schopností každého hrdiny, jež přesně odpovídají komiksovým předlohám. Se Spider-Manem se budeme moci houpat mezi stavbami zavěšeni na sítích nebo pomocí pavoučích vláken svazovat nepřátele. Kapitán Amerika by zase trumfnul leckterého diskaře při házení svého štítu, zatímco Thor drtí lebky mohutným kladivem. K základním útokům postupem času přibývají další podle toho, do které postavy se rozhodneme investovat tzv. týmové body.

Když vzduch na obrazovce rozžhaví ohnivé vlny, které vyvolává Human Torch, zaútočí na naše smysly druhá linie vyzývavosti – grafika. Podle očitých svědků dokáží hrdinové rozpoutat hotové peklo speciálních efektů, nad kterými by filmová společnost Industrial Light and Magic spáchala rituální sebevraždu světelnými meči a pro jistotu nastavila kolizní kurz svých X-Wingů na Hvězdu smrti. Návrháři zavedou hráče v nápaditých misích na celou řadu obskurních lokací – letadlovou loď, mimozemskou planetu Skrullů, do srdce Atlantidy (superhrdinové naštěstí umějí dýchat pod vodou) nebo pod zemský povrch do místa prošpikovaného zákeřnými pastmi jménem Murderworld. Kromě rozdělování bodů myslí autoři v ohledu přizpůsobování hry i na hračičky, jež se o své hrdiny budou moci starat. Každý z dvou tuctů si vyzkouší čtyři rozdílné kostýmy a několik dalších doplňků. --MS



**[CARTOON NETWORK]** Všichni oblíbení hrdinové na jednom místě

## DVOJÍ AGENT PREFERUJE SPOLEČNOST

Přichází sice potichu, ale my o něm víme. Nový **Splinter Cell** s podtitulem **Double Agent** se již nezadržitelně blíží na naše monitory, a ještě než k tomu dojde, povíme si něco bližšího o multiplayeru titulu se Samem Fisherem v hlavní roli. Hra více hráčů bude totiž tentokrát mnohem zajímavější a propracovanější. Tvůrci se rozhodli více zaměřit na konfrontační módy, ve kterých proti sobě stojí dva odlišné týmy. Jednotlivé verze hry pro dané platformy se budou od sebe v některých věcech lišit – majitelé Xboxu či PS2 se mohou těšit například na mód Spy vs. Spy, v němž budou muset využívat předmětů z okolního prostředí pro získání výhody nad protivníkem. Vlastníci PC či Xboxu 360 se dočkají módu Versus, ve kterém se proti sobě postaví žoldáci a špioni. Každá skupina bude mít specifické vlastnosti, vybavení i úkoly. Ve finále bude ale jednotlivých módů celá řada, proto se rozhodně máme na co těšit.

## KOUZELNÍK SIMON SE VRACÍ

**Simon the Sorcerer**, v minulosti velmi oblíbená série adventur, se dočká dalšího pokračování. Po rozporuplně přijatém třetím dílu se autorská práva dostala k německým vývojářům z firmy Silver Style Entertainment, kteří by rádi navázali na dřívější úspěchy série a nabídli hráčům pořádnou porci pohádkové zábavy, puzzlů a jiných logických rébusů. Zcela by měly být vypuštěny jakékoliv akční prvky, které byly jedním z hlavních neúspěchů třetího zpracování. Ačkoliv autoři pro hru připravují zbrusu nový 3D engine, ovládání by se mělo nést v klasickém point-and-click duchu. Aby se předešlo jakýmkoliv přehmatům, podílí se na hře i otec celé série, designér Mike Woodroff. Datum vydání titulu se odhaduje na třetí kvartál příštího roku.

## PÁN PRSTENŮ SE HLÁSÍ O SLOVO

Chytlavý příběh, nelinearita, maximální volnost a rozlehlý svět Tolkieonovy Středozemě. Takové by měly být hlavní přednosti nově ohlášeného RPG s názvem **The Lord of the Rings: The White Council** (dříve označovaná jako Project Gray Company). Ve hře si budete moci vybrat jednu z dostupných ras (člověk, elf, trpaslík, hobit) a spolu s ní se vydat na epické dobrodružství, na jehož konci stojí vidina členství v obdivované Bílé radě čarodějů. Ve finále byste tedy mohli stanout po boku takových velikánů, jako je třeba Gandalf nebo Saruman. Vzhled jednotlivých postav by měl přesně reflektovat podobu příslušných charakterů ve známé filmové trilogii, přičemž o jejich namluvení by se měly postarat hvězdy známé z filmu, tedy například Ian McKellen, Christopher Lee, Hugo Weaving nebo Cate Blanchett.

**BLESKEM ZE SVĚTA HER**
Stručně a jasně o novinkách všech žánrů

## REVOLUČNÍ FYZIKÁLNÍ HRA?

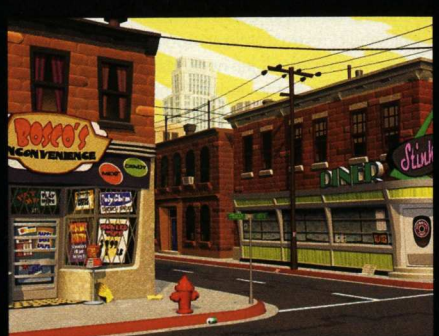
Bez fyziky ani ránu. O podobný podtitul se uchází připravovaná akční hra **Cell Factor: Revolution**, která bude pro své bezproblémové fungování vyžadovat v počítači přítomnost fyzikální karty. Ne že byste se bez ní neobešli, nicméně, pokud ji nebudete mít, některé z „fyzikálně náročnějších" levelů vám zůstanou odepřeny. Příběh hry je zasazen do budoucnosti a bude vyprávět o ozbrojeném konfliktu USA, Číny a tajemné korporace Limbo, která všem dodává zbraně. Singleplayer by měl nabídnout pouhých 5 levelů, což by mělo být kompenzováno nižší budgetovou cenou a především propracovaným multiplayerem. Nechme se proto překvapit, jak tento zajímavý projekt nakonec dopadne

## CLIVE BARKER ZNOVU ÚTOČÍ

Fanouškům hororové literatury jméno Cliva Barkera netřeba představovat. Tento mistr pera má na svém kontě desítky povedených románů a nyní se po několika letech opět rozhodl vstoupit na pro něj neoranou půdu elektronické zábavy. Po výtečném Undying se dočkáme dalšího hororového titulu, který ponese název **Jericho**. Největším tahákem bude (jak jinak) atmosférický příběh z Barkerovy hlavy, který nám vyličí nervy drásající cestu za tajemnou komnatou záhadného Jericha. Za dveřmi komnaty je ukryto ztělesněné zlo, které musí vaše maličkost coby člen speciálního vojenského týmu vymýtit. Než k tomu však dojde, bude zabito mnoho nepřátel a proteče spousta hektolitrů krve, jelikož Jericho bude učebnicovým příkladem pořádné hororové FPS. Titul je plánován pro PC, PS3 a Xbox 360 a s jeho vydáním se počítá na konci roku 2007.

## VOLÍŠ KRÁLÍKA, NEBO PSA?

Někteří tvrdí, že adventury jsou mrtvé, přičemž každý den se přesvědčujeme o opaku. Již co nevidět vtrhne na naše monitory bláznivá dvojka detektivů se jmény Sam & Max. Společnosti TellTale Games se totiž podařilo získat práva na tuto legendární adventure sérii, která má i přes svůj věk ve světě spoustu fanoušků. Ti si hlavní hrdiny budou moci vychutnat hned několikrát, jelikož **Sam & Max: Season 1** bude první z několika epizodických her. Další díly budou vydávány každý měsíc od října až do dubnu příštího roku. Co epizoda, to samostatný příběh a nový případ pro známou dvojici. Hra by měla navazovat na starou klasiku, proto se můžete těšit na osvědčené point-and-click ovládání, ujeté gagy a spoustu humoru. Nově bychom se měli dočkat několika akčních prvků, jako je třeba řízení auta nebo střílení, což by mělo vše trochu oživit. Uvidíme.




**Michal Acler,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník parného léta a nenáročných her

# BYZNYS

## XBOX 360 STARTUJE V ČESKÉ REPUBLICE I NA SLOVENSKU

Zatímco v otázce uvedení konzolí PS3 a Wii na český trh prozatím není jasno (nebyl zveřejněn termín zahájení prodeje), Microsoft téměř rok po celosvětovém uvedení Xboxu 360 rozšiřuje prodejní země také o čtyřlístek států střední Evropy. Vedle České a Slovenské republiky se mohou z oficiálního zahájení prodeje počínaje 3. listopadem těšit také v Maďarsku a Polsku. Jak již bylo zveřejněno, u nás se s konzolí setkáte za doporučenou cenu 8 999 Kč (verze Core) a 11 499 Kč (verze Premium), otevřená je rovněž otázka lokalizace některých titulů do češtiny. Microsoft na veletrhu Games Convention v Lipsku ohlásil rovněž uvedení svého Xbox 360 wireless ovladače pro PC, stejně jako ozřejmil význam značky Games for Windows, jíž budou od tohoto podzimu označeny všechny hry plně kompatibilní se systémem Windows.

## NINTENDO SÍLÍ, JEHO PROVOZNÍ ZISK ROSTE

Zrak hráčů i odborné veřejnosti směřuje k uvedení konzole Wii na světové trhy (podle zákulisních informací se jí dočkáme již v listopadu). Japonské Nintendo však mezitím skvěle využívá potenciálu stávajících konzolových systému své značky. Dokazují to finanční výsledky za první čtvrtletí letošního fiskálního roku (skončilo 30. června), v němž se firmě podařilo více než sedminásobně zvýšit provozní zisk na téměř 5,5 miliardy korun.

## ATARI PRODÁVÁ ZNAČKU DRIVER

Dlouhodobé problémy vydavatelské společnosti Atari vyústily v minulých dnech k odprodeji značky Driver (stejně jako části majetku vývojářského studia Reflections) konkurenčnímu Ubisoftu. Transakce, jejíž celková hodnota byla vyčíslena na 24 milionů dolarů, je jedním z kroků v pokračující restrukturalizaci společnosti a snaze ozdravit její hospodářství. Společnost si v souladu s dohodou ponechala prodejní právo ke všem dílům série Driver na období dalších tří měsíců. Firma navíc potvrdila svou strategii v nejbližších měsících, kdy se hodlá primárně soustředit na klíčové tituly známých jmen (Neverwinter Nights 2 či Alone in the Dark) a sekundárně vydávat nadějné tituly externích vývojářských týmů (např. Bullet Witch).

## VÝROBA PLAYSTATION 3 STÁLE NEZAČALA?

Přestože se s každým dnem blíží termín vydání konzole Playstation 3 (prozatím stále specifikován na poslední čtvrtletí letošního roku), prezident Sony Americe Kaz Hirai v rozhovoru pro server GameSpot potvrdil, že doposud nebyla zahájena výroba konzole. Kaz Hirai zároveň odmítl dohady, že by společnost dodala na trh v období zahájení prodeje plánované 4 milióny konzolí, a za reálné označil číslo o 50 % nižší. Tato informace však byla později společností Sony dementována. Jak k celé záležitosti dodávají analytici, ani plánovaná dodávka 4 miliónů kusů zdaleka nepokryje zájem všech tří hlavních teritorií, v nichž bude prodej konzole zahájen. V první fázi se PS3 dostane také do Evropy, Českou republiku nevyjímaje.

## STŘÍPKY:

Jak potvrdil prezident amerického Nintenda Reginald Fils-Aime, konzole Wii nabídne svým majitelům možnost síťové hry bez jakýchkoliv měsíčních poplatků.

Společnost Epic Games odhalila plán, podle nějž hodlá prodat zhruba 6–8 miliónů kusů očekávané akční hry Gears of War pro Xbox 360 (více informací o hře přináší preview v tomto čísle).

Neúspěšný start online hry Auto Assault (celkové číslo aktivních účtů se pohybuje pod 10 000) a odklad připravovaných her v čele s Tabula Rasa stojí za významným propadem akcií korejské společnosti NCSoft.

Podle odhadu analytiků dojde o Vánocích ke zlevnění handheldu PSP na 150 dolarů.

Microsoft získal pro příštích 12 měsíců exkluzivitu fotbalových simulací FIFA a Pro Evolution Soccer pro konzoli Xbox 360. Podle odborníků však tento krok neohrozí poptávku po největším konkurentovi, plánované PS3 od Sony, jíž se exkluzivita nejvíce dotkne.

Společnost Blizzard odhalila svůj plán, v němž počítá s rozšířením svého MMOPRG World of Warcraft pravidelně každý rok. První datadisk s názvem Burning Crusade se do obchodů chystá letos na podzim.

# E3 RADIKÁLNĚ MĚNÍ SVOU TVÁŘ

## Blesk z čistého nebe: největší herní výstava razantně mění svou podobu. Další budou následovat

Květen byl měsícem, na který herní novináři čekali. Měsícem odhalení, nových informací i ukázek, který oživil jinak chudší období jara. Vše díky Electronic Entertainment Expo (zkráceně E3), hernímu svátku ve vzdáleném Los Angeles, jenž byl dokonalou příležitostí pro herní vydavatele představit svá portfolia. Tomu je však nyní konec. Organizace The Entertainment Software Association, pořadatel výstavy, oznámila v minulých dnech radikální změnu formy i struktury celé výstavy.

Můžeme se rozloučit s obří megashow plnou zářivých světel, sličných hostesek a desítek strojů, na nichž si mohli šťastlivci osahat očekávané hity. E3 Media Festival, jak zní nový název obrozeného veletrhu, nabídne vystavovatelům zcela odlišné pojetí, sestávající z malých prezentací a osobních setkání. Zatímco doposud navštívilo výstavu každý rok více než 60 000 lidí, „nová E3" má být určena pouze pro 5 000 vyvolených z řad obchodníků a novinářů. Změní se také místo konání. Obří prostor losangeleského Convention Center nahradí konferenční místnosti vybraných hotelů. V neposlední řadě se E3 přesune z květnového termínu na červenec, aby i v této oblasti vyšla vstříc vystavovatelům, jež většinu titulů cílí na atraktivní předvánoční trhy.

Podle dostupných informací jsou drastické změny důsledkem trvajícího nátlaku ze strany herních vydatelů (hovoříme zde zejména o velikánech typu Sony, Microsoft, Electronic Arts), kteří již po několik let upozorňovali na nízkou efektivitu současného modelu výstavy. Náklady se v případě obřích stánků šplhaly do závratných výší; cena plochy pro prezentaci rostla k 12 miliónům dolarů, k nimž se dále přičítaly výdaje za hotely, zábavu a dopravu, které jsou v případě největších společností odhadovány na astronomických 50 až 70 miliónů dolarů. K celkové částce je nutné připočíst také náklady na výstavbu nejdůležitějšího bodu výstavy – moderních stánků. Celkové výdaje mohly v takovém případě dosáhnout až částky 100 miliónů dolarů. Podle našich informací se řada vydavatelů odhodlala k účasti na letošní E3 teprve po vstřícném kroku ze strany ESA, kterou byla „pozornost" v podobě vystavované plochy zcela zdarma.

Změnu modelu provází také řada nejasností. Podle kuloárních informací přijde ESA změnami o značnou částku, jež jí plynula z přímého prodeje vstupenek atd. a kterou by měla zacelit „štědrost" velkých vydatelů. Ti se prý zavázali, že jako náhradu darují pořádající organizaci ESA až 5 miliónů dolarů. Zřejmý je také dopad na ekonomiku města, kdy nelze očekávat vstřícný přístup ze strany jeho představitelů. E3 byla největší akcí roku nejen pro vývojáře a hráče, ale také řadu služeb v čele s přepravními společnostmi. Zatímco běžná výstava zvýší podle zveřejněných údajů výdělky taxikářů o 25 až 30 %, v případě E3 jde až o 50 % – některé zdroje uvádějí, že současná E3 je pro místní přepravce nejvýnosnějším podnikem desetiletí a směle překonává takové akce jako fotbalové mistrovství světa z roku 1994 nebo olympijské hry, pořádané v Los Angeles v roce 1984.

Zákulisní informace potvrzují i další obavy: pod tlakem se vedle E3 ocitly také pořadatelé japonské Tokio Games Show. Lze očekávat, že změna jejího modelu je pouze otázkou času a že i zde dojde ke znatelné redukci celé show.

### JAKÁ POZITIVA A NEGATIVA NOVÁ E3 PŘINESE?

**POZITIVA**

[+] Omezení výdajů dovolí vydavatelům investovat tyto prostředky do jiných druhů marketingových aktivit, nebo přinejmenším do vlastních akcí pro vývojáře i herní veřejnost

[+] Redukce počtu návštěvníků zvýší efektivitu akce

[+] Poroste význam doposud menších akcí jako srpnové Games Convention v Lipsku, která je pro českého návštěvníka snáze dostupná

**NEGATIVA**

[–] Řada vystavovatelů E3 opustí a bude se soustředit na vlastní akce pro média = dojde k rozptýlení prezentací, což s sebou nese pozitivní i negativní důsledky

[–] Není jasné, nakolik bude nová E3 cílena na média (a tím přeneseně na samotné hráče) – může se stát, že hlavní důraz bude kladen na obchodní stránku věci

[–] Zahyne největší herní show ve své původní podobě: konec krásných stánků a hostesek, obřích prezentací

[–] Menší zájem médií mimo branži (televize, novin) o E3 a tím i herní branži jako takovou

### ZMĚNY Z POHLEDU ČESKÉ VYDAVATELSKÉ SPOLEČNOSTI CENEGA PUBLISHING

**[?] V souvislosti se současnou podobou E3 hovořili největší herní vydavatelé o nevratných investicích v řádech desítek miliónů dolarů. Jaký význam měla osobní účast na E3 pro Cenegu jako takovou? Zjednodušeně řečeno: přinesla to, co jste od ní očekávali?**

[!] CENEGA: Naše účast na E3 se každoročně týká především potencionálních distributorů pro naše tituly a médií. Snažíme se proto představit naše produkty co nejširší škále lidí a osobní kontakt je při tom velmi důležitý.

Letošní E3, stejně jako předchozí ročníky, nám opět přinesla to, co jsme očekávali. Tedy oživení vztahů se stávajícími distributory, prodiskutování situace na jejich trzích, update prodejů, navázání nových kontaktů a především dobrou příležitost pro zviditelnění našich titulů.

**[?] Jak se vám osobně zamlouvá zveřejněný model i termín konání? Uvažujete o tom, že se jí bude Cenega (pod hlavičkou 1C Company) za nových podmínek opět účastnit?**

[!] CENEGA: Jak je patrné z předchozí odpovědi, naše firma nevydává za účast na E3 velké finanční obnosy. Ve srovnání s velkými publishery jsou naše náklady opravdu minimální. A to i procentuálně vzhledem k celkovému obratu. Naše strategie pro E3 se podobá spíš té, kterou ESA navrhla pro příští rok. Nesázíme na marketing, oslovení velkého počtu koncových zákazníků či ohromení lidí z branže. Jsou to právě ta osobní setkání, která jsou pro nás největším přínosem, a pokud bude příští rok E3 poněkud „intimnější", bude nám to jedině vyhovovat a opět se rádi zúčastníme.

**Kamil Grič,** šéfredaktor
Konečně poznal význam slov „nepracovní víkend"

# PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

## Ukraden zdrojový kód Hellgate: London, vývoj ohrožen!

MANCHESTER – Podobné útrapy, jakým před lety čelili vývojáři Valve Software, nyní stíhají i zaměstnance společnosti Flagship Studios. Když byl Valve zcizen zdrojový kód očekávaného hitu Half-Life 2, rozvířilo to vody do té doby poklidného herního průmyslu na několik měsíců.

Podle současných indicií vše napovídá tomu, že se do kanceláří Flagship Studios, společnosti složené z bývalých zaměstnanců Blizzardu, vloupala neznámá osoba čínského původu. Velmi obratně a tiše se proplížila skrze všechny nástrahy vedoucí až do místnosti se sejfem, ve kterém je uložen zdrojový kód Hellgate: London. Pomocí důmyslných zařízení, ne nepodobných těm, která vídáme ve filmech nebo hrách, se do sejfu nabourala a zdrojový kód si odnesla ve třech velkých plastikových pytlích. Na místě po sobě zanechala jedinou stopu, a to černou ponožku značky Adidas (se dvěma proužky).

Bill Roper, prezident Flagship Studios, se zatím k celé věci vyjádřil pouze velmi stručně v tom smyslu, že „se o celou věc zajímají". Otázkou je, co se nyní bude dít. V případě Valve znamenalo odcizení zdrojového kódu odklad hry o rok. Hellgate, který bude kombinovat akčnost FPS s charakterovou propracovaností RPG, by tak namísto letošního října mohl vyjít až koncem roku 2007.

## Rockstar vyhráli „prasečí" žalobu

FLORIDA – Aféra Hot-Coffee nadělala Rockstaru i Take Two spoustu starostí, ale také reklamy. Není to však jediná z žalob, kterým musí odvážní vývojáři čelit. Před rokem je například zažaloval losangeleský pánský klub s názvem „Play Pen". Majitelé klubu, kteří byli zjevně nadšenými hráči GTA: San Andreas, si stěžovali na to, že hra obsahuje podobný pánský klub pojmenovaný „Pig Pen", což je přímý útok na jejich obchodní značku. Soudkyně dala naštěstí za pravdu Rockstaru a jejich právu na svobodu slova a projevu, když prohlásila, že „inspirace ještě neznamená zneužití".

## E3 zrušeno!

LOS ANGELES – Údajně kvůli „příliš vysoké návštěvnosti" byla zrušena největší herní show na světě. Electronic Entertainment Expo, které se každoročně konalo v jarním Los Angeles, letos přivítalo na 60 000 návštěvníků. „Tohle už je moc," svěřil se údajně jeden z velkých vydavatelů. „Takhle prostě nestihneme všem rozdat propisky, zápisníky a odznáčky! Jak pak máme dělat našim hrám reklamu?!" dodal trochu naštvaně.

## Stalo se:

✕ Až donedávna nám Honza Morkes připadal jako normální kluk. Pravda, měl svoje chvilky, asi jako každý. Když však do redakce přitáhl obrovský totem, o kterém prohlašoval, že ho vyřezal a nabarvil vlastníma rukama a krví, přece jen jsme zůstali zaražení.

✕ V minulém čísle se vám Kamil svěřil, že jediná síla, kterou doopravdy vyznává, jsou mimozemšťané. Pavlač se rozhodla slídit, a světe div se, co všechno jsme na našeho milého šéfredaktora nenašli! Kromě jiného je blízkým přítelem Aštara Šťourana, velitele sekty Vesmírní lidé. Ti zase, jak známo, úzce spolupracují se současnou ČSSD a zejména (bývalým?) premiérem Paroubkem. Kamil má konexe hodně vysoko!

## Nejméně přitažlivá herní postava:

Vyzdvihovat ty nejkrásnější herní hrdinky nebo nejzajímavější hrdiny je dnes v magazínech běžnou rutinou. Ale hledat ty nejméně přitažlivé, to si může dovolit jenom Pavlač!

**Luigi:** Zatímco zakrslý kníratý instalatér Mario má alespoň nějaké charisma, jeho mladší zelený bratr Luigi jen těžko hledá způsob jak zapůsobit na hráče. Není divu, že Princezna Broskvoňka má raději Maria než Luigiho, který se ji nepokrytě snaží bratrovi vyfouknout. Nízké morální kvality, vzhled připomínající socialistického nádeníka z 80. let a chabé herní schopnosti předurčují Luigiho k živoření na pokraji Mariovy slávy.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o.
Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

tiscali.
INTERNETEM – HLASEM – SRDCEM.
SUPERRYCHLÝ
INTERNET
PRVNÍ 3
MĚSÍCE ZA
3 Kč
První 3 měsíce surfování za pouhé 3 Kč
Další měsíce již od 379 Kč/měsíc
Až 80x rychlejší připojení než dial-up
Zdarma e-mail a prostor pro osobní www stránky
Ochrana proti virům a nevyžádané reklamě
Objednávejte na 800 184 184
nebo na www.tiscali.cz
Ceny jsou uvedeny bez DPH a jsou platné pro smlouvy uzavřené
do 31.8.2006 s minimální dobou užívání 12 měsíců.

DOUPĚ
Všechna videa najdete na DVD 9/06

# CRYSIS

## Far Cry byla jen předehra v krizi 3D akcí. Nová krize se však blíží a předznamenává smrtelnou krizi pro konkurenci!

Někdy se To prostě stane. Kolesa boží vůle se roztočí ve světelných obrátkách, obloha se zatáhne, příbytky široko daleko roztřese hrom, a pokud má všemohoucí skutečně dobrou náladu, stařeček odvedle se chytne za srdce a za hrůzného skřeku teatrálně skoná. A pak se To přihodí – apokalypsa, zákeřný pád krávy z nebes na nevinného motýlka nebo se jen v době, kdy hráči zoufale přemítají o vyčpělosti 3D akcí, objeví hra, která obrátí žánr naruby. Far Cry před dvěma lety provedla spásnou revitalizaci střílečeček nejen prvním skutečně funkčním uvedením rozlehlých exteriérových úrovní, ve kterých se hráč mohl vydat, kam se mu zlíbilo, ale zejména také kvalitou technického provedení, na jakou jsme u začínajících německých týmů dosud nebyli zvyklí.

### Nesplněné sny

Přesto dnes Cevat Yerli, ředitel frankfurtské společnosti Crytek, tvrdí, že Far Cry je v jeho očích polotovar, uspěchaný pokus, který se dostal na výsluní hratelnosti pouze díky své netradičnosti a skvělé grafice. Hra měla být větší, epičtější, s mnohem hlubším důrazem na výpravu a znovuhratelnost. Bohužel rok 2004 byl především časem příchodu těžkotonážní dvojice Doom 3 a Half-Life 2, jimž se Yerliho společnost neodvážila konkurovat. Vývoj Far Cry tak byl násilně zkracován. Původní myšlenku mimozemšťanů nahradili přízemnější mutanti a plánovanou monumentální výpravu vystřídal koncept „zde máš obrovský ostrov a koukej se prokousat na druhý konec!" Z tohoto pohledu má být Crysis, v pořadí teprve druhý herní titul Cryteku, splněním někdejších snů vývojářů. Sebevědomí studia bylo povzbuzeno a prostřednictvím hry se zrealizuje příběh o napínavém tropickém sci-fi dobrodružství, které má s klasickými akcemi spojovat pouze zaměřovač a zásobníky křepčící v rytmu tanga.

Yerli dle svých slov rozhodně nechce přebírat jakékoliv zásadní prvky běžných střílečeček z prvního pohledu, ale pokouší se dovést k dokonalosti otevřenou hratelnost načrtnutou Far Cry, jak jen to dovolí mantinely příběhově lineární akce. Hráč již nemá cítit, že pro něj virtuální prostředí a sled skriptovaných událostí předpřipravila skvadra návrhářů a scénáristů. Místo toho bychom měli tropickou džungli Crysis a vyobrazený příběh brát jako součást skutečné reality, což jsou sice dosti gargantuovské ambice, nicméně díky filmovým trikům se tvůrci k takovému dojmu skutečně mají šanci přiblížit.

### Crytek vs. Predátor

Většina fanoušků sci-fi si jistě vybaví notorickou scénu z filmu Predátor, ve které svalnatý voják kosí tropický porost rotačním kulometem. Dřevo se tříští, kmeny padají a listí skáče bungee – to je nejčastěji uváděný příklad fyzikálních

> „TROPICKOU DŽUNGLI CRYSIS A VYOBRAZENÝ PŘÍBĚH BYCHOM MĚLI BRÁT JAKO SOUČÁST SKUTEČNÉ REALITY"

**CRYSIS**
**[Žánr]** Exteriérová sci-fi akce s mnoha možnostmi
**[Výrobce]** Crytek
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Homepage]** www.crysis-game.com
**[Datum vydání]** Březen 2007
**PLATFORMA: PC**

[VIETCONG] Český Vietcong by se divil

[ASHCROFT] Vnitřnosti lodi USS Ashcroft v plné parádě

možností Crysis. Ovšem zdaleka nejde o jediný prostředek k navození filmové atmosféry. Tu posílí celá řada dalších doprovodných efektů, jež plácají většinu novogeneračních konzolí přes ústa okovanou rukavicí a ukazují, že highendová PC se zanedlouho opět stanou vůdci na poli grafiky. Vezměme si například hru světla. Ta se nyní neomezí pouze na dynamické vrhání stínů, ale počítá také se světlem odraženým od různě barevných povrchů. Například celá džungle, tedy nejen stromy a listí, ale i obklopující vzduch, bude díky tomu mít uvěřitelný žlutozelený nádech. K dalším, klasičtějším efektům patří rozmazání obrazu při rychlém pohybu, oslnění světlem, rozmazání objektů v dálce, pokud je hráčův zrak zaostřen na objekt v popředí, nebo novátorské dynamické saturování barev. To v praxi znamená, že při lítém boji nebo dlouhém běhu se hernímu avatarovi koncentruje v žilách tolik adrenalinu, až začne vnímat veškeré barvy sytěji, což pomůže zejména při lokalizaci a zaměřování protivníků v nepřehledném porostu.

I přes veškeré přínosy v hratelnosti zůstává právě grafika Crysis tím, co přitahuje všeobecnou pozornost a láká sliny na okružní jízdu. Prostudujeme-li minulost firmy Crytek, není se čemu divit. Tým již od svého vstupu na komerční trh úzce spolupracuje s předními výrobci hardwaru, jakým je například nVidia, což zaručuje dokonalou znalost nových technologií, včetně moderních shaderů a především nového rozhraní DirectX 10. Technologická divize Cryteku, starající se o vývoj

# CRYTEK

## Z AMATÉRŮ K VŮDCŮM ŽÁNRU

Teorie chaosu říká, že i jedno mávnutí motýlích křídel dokáže v budoucnosti vyvolat hurikán nebo dokonce zničit celou civilizaci. Kdyby se bratři Cevat, Avni a Faruk Yerliové roku 2000 nevydali jako úplní nováčci v oboru na losangelskou E3 s technologickým demem zvláštního projektu X-Isle, možná bychom se dodnes v akcích neprohánělipo exteriérových úrovních plných realistické grafiky. Bratři vzpomínají, kterak díky své neznalosti omylem zaplatili tučný vstupní poplatek na E3. X-Isle, 3D akce s dinosaury odehrávající se na tropických ostrovech, vypadala koncepčně jako typické béčko, nicméně tvůrci přišli na svou dobu s velice sugestivními grafickými vychytávkami, jakou bylo například mapování nerovností. Hry si naštěstí všimla nVidia, která s tvůrci ihned podepsala smlouvu ohledně přípravy propagačních dem ke svým nejnovějším grafickým kartám. Zde se Crytek naučil zvládat pokročilé technologie a koleje k jeho budoucímu titulu Far Cry byly položeny.

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Nedokonalý perfekcionista a workoholik

**[TEPLO V ZIMĚ]**
I v zamrzlé krajině bude občas nepříjemně „horko"

# VESMÍRNÁ LOĎ VYCHRLÍ DESÍTKY MIMOZEMŠŤANŮ, JEŽ PROMPTNĚ ZAČNOU MORFOVAT TROPY V ZAMRZLOU ŘÍŠI LEDU

enginu, navíc úzce spolupracuje s návrháři úrovní, kteří konzultují doslova každý detail, a tak by veškerá herní prostředí měla využívat možnosti Cry Enginu 2 až na dno.

## Natankujte raketové palivo!

DirectX 10 a grafika přebíjející konzole – bude si vůbec moci Crysis zahrát i někdo jiný než snobští majitelé ropných polí? Dle Cevata Yerliho rozhodně! Ačkoli vizuální kvality dnes prezentovaných obrázků dosáhneme skutečně pouze na špičkových strojích s grafickými kartami podporujícími DirectX 10 (ty se na trhu objeví souběžně se hrou), Crysis zpětně podporuje DirectX 9, přičemž v době vydání by měla být plynule hratelná na strojích řádově o dva roky starších. Zajímavostí je, že ačkoliv bude titul plně kompatibilní s Windows XP, na systémech s operačním systémem Windows Vista poběží hra o něco rychleji díky zcela nové architektuře ovladačů. Nazbyt nepřijdou ani čtyřiašedesátibitové procesory, jež na rozdíl od současných her zajistí deseti- až patnáctiprocentní nárůst výkonu.

## Ledově tropické peklo

Vizuální kvalita na sebe strhává veškerou pozornost s razancí silikonového poprsí, ale na rozdíl od Far Cry je pouze lakem na bytelné karoserii výpravného díla. Crysis bude rozdělena na tři bezprostředně navazující akty, kterými se hráč protluče v kůži Jakea Dunna, vojáka amerických Delta Force. Příběh začíná pádem neznámého tělesa obřích rozměrů doprostřed tropických ostrovů. Nicméně místo toho, aby domnělý meteorit vymazal kus zemského povrchu, ostrovy zůstanou nepoškozeny a vojenský křižník USS Ashcroft při průzkumu oblasti naráží pouze na přísnou karanténu a uzavření oblasti severokorejskou armádou. Vše je až příliš podezřelé, a tak se letadlová loď stává na dobrou polovinu hry hráčovou základnou, z níž se Jake vydává na průzkumné výsadky do srdce zeleného pekla.

Tvrdý boj s podrostem džungle a především hutným odporem korejských táborů plných ostražitých vojáků bude po okraj naplňovat první akt. Dění postupně graduje a na počátku toho druhého se konečně otevírá záhadná koule z vesmíru a zjevuje nejenom útroby obrovské vesmírné lodi, ale začne také chrlit desítky mimozemšťanů, jež promptně počnou morfovat tropy v zamrzlou říši ledu. Právě procesu zmrazování džungle včetně vodopádů, lidí a zvířat přikládají autoři velkou důležitost. Všechny objekty ve hře, jako například stromy, budou mít definovány fyzikální vlastnosti typu pevnosti, výdrže, ohebnosti apod. To není nic nového, ovšem zde budou tyto charakteristiky proměnlivé! Klasická džungle je fajn, stromy se kymácí ve větru, listí se ohýbá, když kolem nich projde člověk, ovšem se zmrazením přichází změna! Žádný pohyb, jen suché výpary ledově chladných, namodralých povrchů. Stačí se jen otřít o zkřehlé listí a to se hned roztříští jako křišťálový šálek. Lákadla třetí kapitoly prozatím tvůrci tají a naznačují pouze zpestření jako je boj ve stavu beztíže. Přísliby, které dává mimozemská kosmická loď, jsou však velmi povzbuzující a dávají naději na kvalitní porci pořádně těžkého sci-fi.

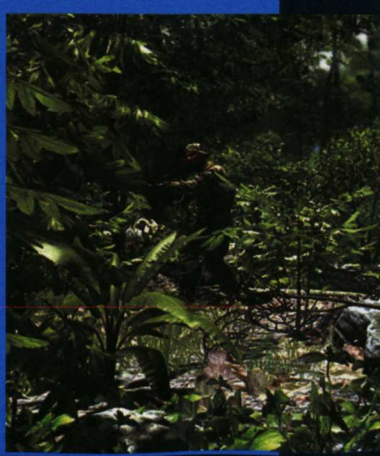
## Bez dalekohledu ani ránu

Crysis si bere za úkol prohloubit možnosti otevřeného prostředí z Far Cry. Opět zde panuje dogma absolutní volnos-

Microsoft DIRECTX®

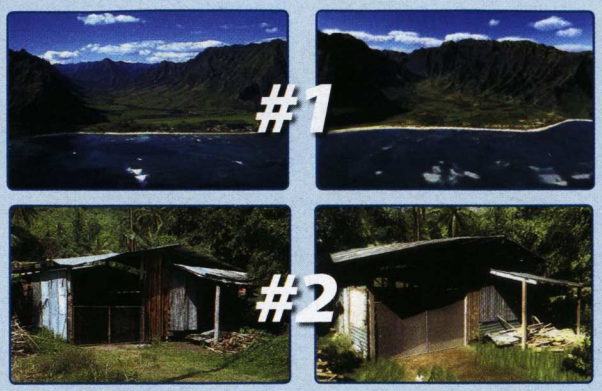
### MICROSOFT DIRECTX 10 STVOŘEN PRO HRY

Crysis se počátkem příštího roku stane jednou z prvních her přímo využívajících nový standard Microsoftu, DirectX 10. Jaký bude jeho přínos? V první řadě se mají hráči dočkat až osminásobného zvýšení výkonu oproti minulé verzi, což je zapříčiněno zcela novou architekturou a prací s ovladači. Nutno vypíchnout klíčové slůvko „až", neboť uvedené zrychlení se týká pouze specializovaných aplikací, v běžných hrách bude dopad na výkon znatelně zanedbatelnější. Abychom využili všech novinek, jež s sebou DirectX 10 přináší, jako například integraci shader modelu 4.0 (ke hraní Crysis však postačí grafické karty s podporou modelu 2.0), budeme si muset počkat na uvedení nejnovějších karet počátkem příštího roku. Nové rozhraní má být nápomocno také vývojářům – nejenže budou moci v moderních hrách tvořit fotorealistické scenérie, ale jejich práce bude rovněž zjednodušena použitím vysoce intuitivních jazyků k programování zmíněných shaderů a dalších nástrojů. Ovšem pozor, pokud si bude chtít uživatel DirectX 10 nainstalovat, musí být vlastníkem nadcházejících **WINDOWS VISTA!**



## REALITA, NEBO CRYSIS?

**NORMÁLOVÉ MAPY, REALISTICKÉ ODLESKY A DYNAMICKÉ NASVĚTLENÍ,** to vše proklamují moderní 3D hry, ovšem až Cry Engine 2 konečně smazává vizuální rozdíl mezi reálnou fotografií a obrázkem ze hry. Alespoň co se týká vybraných záběrů, které uveřejnil internetový magazín Infinity Labs (http://infinitylabs.net). Vlevo se nachází fotografie reálného prostředí, napravo pak technologická ukázka Cry Enginu 2. Bude mít v budoucnosti cenu jezdit na opravdovou dovolenou doprostřed tropů, když nám dokáže stejnou podívanou nabídnout hra?




ti pohybu. Hráč bude na počátku vržen na ničím neomezené seskupení topograficky členitých ostrůvků a je jen na něm, zda se vydá k táboru nepřátel po přímce, obejde jej širokým obloukem (narazí třeba na zapomenuté skladiště zbraní) nebo vymyslí daleko sofistikovanější postup. Taktické hratelnosti má být nápomocen fakt, že vždy bychom měli mít přehled o situaci. Hráč vyleze na kopec a uzří důležité objekty, počká si na vhodném místě a udělá si obrázek o pohybu vojáků atd. Charakteristickým rysem bude stejně jako ve Far Cry několikakilometrový dohled. Neexistuje zde neprostupná mlha nebo klamné textury v dálce. Stačí nasadit dalekohled a detailně prozkoumat hornatou oblast, do které hráč doběhne třeba až za několik hodin.

Kvůli budování uvěřitelné džungle byli vybraní zástupci Cryteku zabaleni a odvezeni na Jamajku, kde se podrobili zkoumání tropické fauny a flóry. Pokud během slunění se na pláži skutečně obstarali nějaké informace, dočkáme se jich ve hře prostřednictvím hustého atmosférického porostu, který plní nejen roli vizuálního pozlátka, ale stane se rovněž prvkem taktiky. Schovat se za keřem dosud nebylo nic obtížného, ovšem nyní se veškeré větve komíhají ve větru. Stačí jen chvíli vydržet a poryv větru odhalí nepřátele ukryté za hradbou listí. Dění Crysis se odehrává na souostroví zvaném Spratly Islands, které skutečně existuje, je rozděleno mezi několik států, ovšem jeho herní podoba bude mnohem rozlehlejší.

Taktický element posílí rovněž Jakeův nanooblek, který zde nahrazuje RPG statistiky a vedle mnoha cest džunglí je dalším prvkem, který umožní každému hrát Crysis po svém. Oblek využívá energii přerozdělitelnou do obrany, rychlosti a síly. Pokud budeme bojovat s helikoptérou nebo s mimozemským strojem, vyplatí se posílené brnění. Naopak při plížení kolem nepřátelského tábora vezme hráč zavděk větší mrštností. Vedle rozmanitějších možností postupu a řady nepovinných lokací to budou také hráčovi počítačoví kolegové, kteří zaručí, že i při třetím a čtvrtém zahrání narazíme vždy na něco nového. Přijde-li hráč o spolubojovníka nebo civilního reportéra, ten mu později nebude moci sdělit kritickou informaci nebo předat důležitý klíč. I tak bude možné hru dokončit, nicméně za vynaložení mnohem většího úsilí.

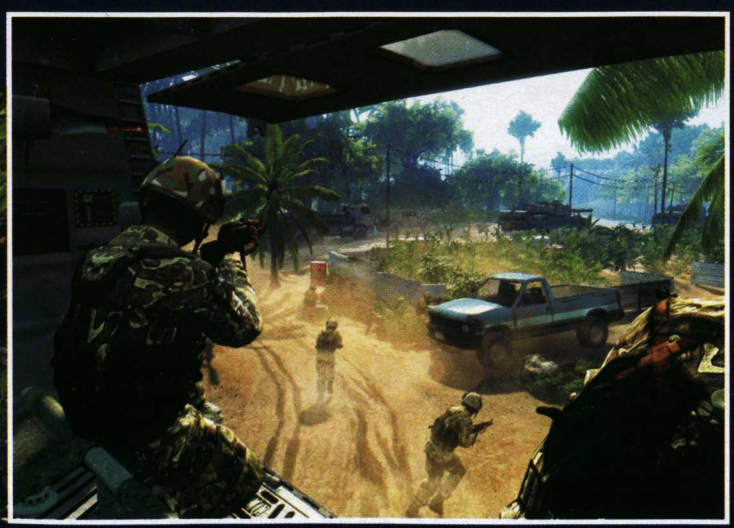
### Špiónem v džungli

Chybí stále něco vizi komplexní, nesvázané akce? Pak Crytek přidává vedle zbraní nablízko tři typy munice. Standardní průrazné kulky špikují vojáky, mimozemšťany a nádavkem kácí les. Zápalné látky se postarají o rychle ohřátí v ledové říši druhého aktu, ovšem co třetí, taktický typ projektilů? Ten bude možné vystřelit z odstřelovací pušky na zátylek protivníků, kteří se po něm spontánně plácnou, jako by je štípl komár. Pak již jen stačí vytáhnout radar a můžeme neomezeně sledovat pohyb takto označkovaných entit. Podle autorů bude možné pro zábavu stopovat i obyčejná zvířata! Když pak nastane vhodná situace, lze odjistit malou nádržku chloroformu, jež se nachází na každém projektilu, nebo rovnou stisknout spoušť a vyhodit do vzduchu miniaturní nálož. Co to udělá s helikoptérou, napíchneme-li takto před vzlétnutím jejího pilota, to si již čtenář dokáže domyslet.

Ano, protivníky je možné obejít, lze je uspat, ovšem je to boj, při kterém se dostanou ke slovu všechny zmíněné spektakulární efekty. A bojovat budeme často – jednak s inteligentními severokorejskými vojáky anebo třeba s nájezdníky z vesmíru nejrůznějších tvarů. Agilní létající zrůdy s několika chapadly a vnější kostrou ve stylu vetřelce vystřídají obrovská mechanická monstra, jakým je například Hunter schopný potopit i USS Ashcroft. Na vyspělou koordinaci vojáků jsme zvyklí již z Far Cry, zde by se měla přidat univerzálnost mimozemšťanů. Hunter disponuje jednak mrazícím dělem, ale také několika kovovými končetinami, kterými se simultánně snaží Jakea nabodnout a rozdrtit. Crytek si zakládá rovněž na gradaci obtížnosti. Pro hráče bude započátku křest ohněm souboj s jediným Hunterem, ale postupem času se dostaneme k mnohem účinnějšímu arzenálu a objevíme slabá místa protivníků, takže ani skupina šesti Hunterů nebude překážkou. Stačí šetřit munici do raketometu, vyskočit monstru na hlavu a provést učebnicový rocket jump.

Akce Far Cry si ve své době vytyčila vysokou metu, která byla znatelně sražena konkurenčním tlakem. Dnes jsou to však němečtí autoři, kterým musejí ostatní konkurovat, a můžeme jen s nadšením pozorovat, jak dopadne naplnění jejich původního plánu formou megalomanské Crysis.

[TANK]
První třetinu budeme tanky s rudou hvězdou potkávat poměrně často



**CRYSIS** **10**

INDEX

- Filmová atmosféra, efekty a epická výprava
- Sci-fi prvky zahrnující slizké mimozemšťany
- Volný postup rozsáhlou džunglí
- Inteligentní protivníci
- Relativní nelinearita

- Hardwarová náročnost
- Přemrštěné ambice
- Datum vydání

Crysis se oprošťuje od všech škatulek zprachnivělých žánrů a chce být ničím neředěným filmovým sci-fi zážitkem s atmosférou Predátora. Když se přidá dosud nejlepší grafika na PC, bude krizi čekat na hru až do příštího roku.

# CAESAR IV

## Už teď máme minimálně jeden důvod k otevření láhve šampaňského – legenda se vrací!

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 9/06

Caesar III. Císař v pravém slova smyslu. Vládce a guru budovatelských strategií. Od jeho vydání v roce 1998 se příliš věcí nezměnilo. Stejně jako soudobí generálové čerpají z Žižkových a Napoleonových vojenských taktik, herní vývojáři si dodnes berou příklad z Caesara III. Titul, jenž se zlatým písmem zapsal do herních kronik, se dnes vrací, aby na sebe znovu strhl pozornost a možná ještě víc obohatil žánr, jehož otcem i matkou je on sám. Podařilo se autorům navázat na úspěch třetího dílu, nebo císař vymřel po meči a nemá co nového nabídnout? Částečnou odpověď nám dal pobyt v pražských kancelářích CD Projektu, kde jsme měli možnost otestovat preview verzi hry.

### CO SLIBUJÍ AUTOŘI?

- Přes 100 různých budov
- Víc než 25 surovin k vlastnímu i obchodnímu využití
- Realistické změny počasí, střídání dne a noci, střídání ročních období
- 75 povolání městských obyvatel
- Armádu, která získává zkušenosti během tréninku a bojů
- Kampaň trvající déle než 100 hodin

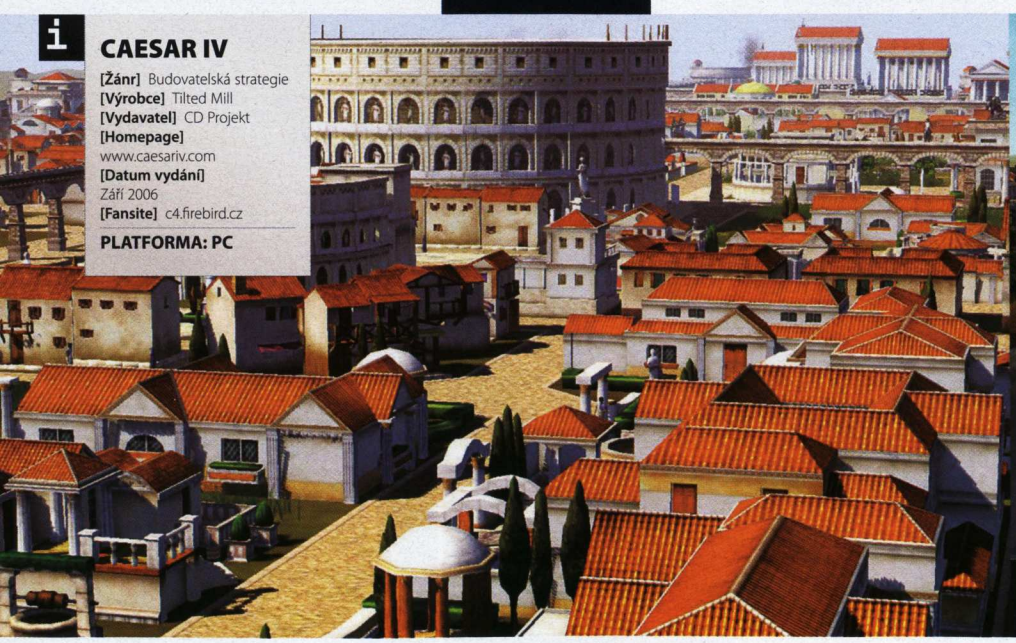
### Kralovský rodokmen je znát

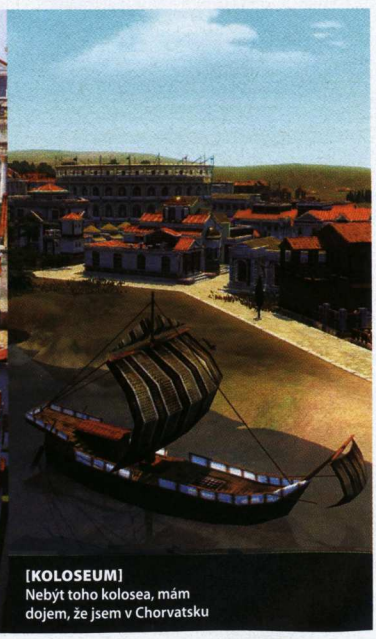
Vývoje třetího pokračování budovatelské strategie z prostředí antického Říma se chopili ti nejpovolanější. Firma Impressions Games se sice před několika lety rozpadla, avšak její původní jádro drží pohromadě lépe než kombinace hemenex a stará pánvička. Část vývojářského týmu studia Tilted Mill se dokonce přímo podílela na tvorbě Caesara III a zbytek programátorů pracoval na příbuzném titulu Children of The Nile. Autoři od samého začátku působili sebevědomě a neustále upozorňovali na fakt, že čtvrtý Caesar bude z velké části vycházet z konceptu osm let staré hry.

Nutno jim dát za pravdu – s prvním pohledem na Caesara IV si vzpomeneme na jeho předchůdce. V kampani bude hráč postupovat, jak byl vždy zvyklý, od triviálních misí ke složitějším. Na tom by nebylo nic neobvyklého, kdyby jednotlivé kroky v kampani nebyly takřka na chlup stejné jako v Caesarovi III. První vážnou událostí ve městě bude opět požár a pád budovy, načež dostanete od hry za úkol postavit prefekturu a inženýrskou stanici.

Záhadou zůstává, kam se poděl starý dobrý rituál s kolíkováním parcel, na nichž příchozí stavěli své stany. Místo toho bude mít hráč možnost postavit na holý pozemek hotový domek a teprve potom očekávat první nájemníky. Řada prázdných rodinných domků působí malinko bizarně, ale vše zachraňuje vysoká míra uspořádanosti herní plochy. Budovy tvoří nádhernou scenérii, do níž zapadají jako kartáček mezi mléčné zuby. Malebné a snadno stavitelné jsou i cesty. Největším překvapením je ale samotné uživatelské rozhraní.

**CAESAR IV**
**[Žánr]** Budovatelská strategie
**[Výrobce]** Tilted Mill
**[Vydavatel]** CD Projekt
**[Homepage]** www.caesariv.com
**[Datum vydání]** Září 2006
**[Fansite]** c4.firebird.cz
**PLATFORMA: PC**

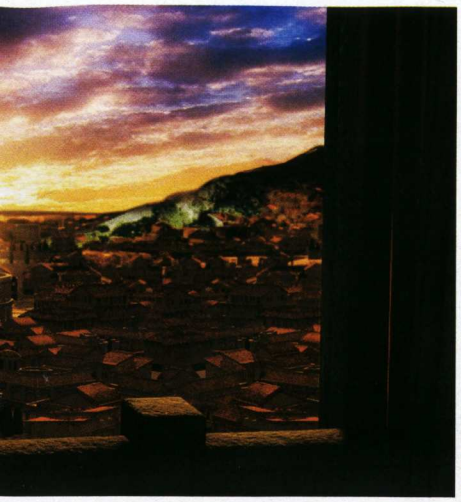


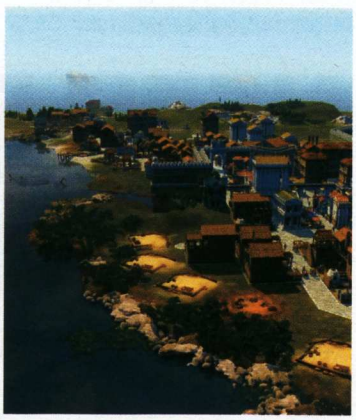


**[KOLOSEUM]** Nebýt toho kolosea, mám dojem, že jsem v Chorvatsku

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Redakční zástupce kofoloholiků a magorů

**NÁVRAT CAESARA NA HERNÍ OBRAZOVKY VYPADÁ SLIBNĚ. DOUFEJME, ŽE SE NAPLNÍ VEŠKERÁ OČEKÁVÁNÍ A SKUTEČNOST NEBUDE JINÁ**





[JAPAN]
Jak to, že nikde nevidím japonské turisty?

## Starého psa nepřeučuj

Ovládací panel s veškerou administrativou, budovami a jednotlivými službami je od starého dílu téměř k nerozeznání. V místech, kde hráči Caesara III našli menu se zemědělskými stavbami, najdou zemědělské stavby. Dokonce i tlačítko pro přechod na obrazovku s městskými rádci zůstalo na svém místě. Osvědčený koncept tak oživí spíše detaily. V každé oblasti přibudou nové služby. Kupříkladu víme, že v předchozích dílech byla farma samostatným objektem, který kromě pole obsahoval i statek. Nyní však bude muset hráč stavět statek a pole zvlášť. Podobná situace nastává i v rámci stavby akvaduktu a zásobáren vody. Vodovod nově nespojuje dvě nádrže, ale na jednom z konců (u vodního zdroje) je k nalezení zařízení, které pumpuje vodu do celé sítě.

Jedna zásadní změna v hratelnosti však přece jen nastane. V Caesarovi III fungoval princip distribuce potravin a služeb tak, že zaměstnanec – kupříkladu trhovec – chodil pro zásoby jídla do nejbližší sýpky a s plnou se vracel na trh. Cestou zpět pak rozprodal všechny zásoby domům, kolem kterých prošel. Následně došel k trhu a celý proces se opakoval. Nebyli to obyvatelé města, kdo chodil na nákupy (ačkoliv to tak na první pohled vypadalo), ale trhovec chodil za nimi. Od nynějška však bude chodit Mohamed za horou. Díky sofistikovanější umělé inteligenci obyvatel se budou lidé pohybovat cíleně, a (podobně jako v aktuálním CivCity: Rome) pokud budou chtít jít na tržiště, skutečně na něj půjdou. Autoři též slibovali, že v rozvinutějších fázích hry se bude jednotlivec chovat víc individuálně, což hráčům umožní sledovat momentální potřeby každého, kdo vyjde na ulici. Město by tak mělo skutečně „žít."

[NÁKUPNÍ KOŠÍKY]
Jó, byly časy, kdy se ještě do vozíků nedávaly desetikoruny

[GRAFIKA]
Přechod do 3D je jednou z největších změn

Zlí jazykové přesto tvrdili, že se nový Caesar zdaleka nevyrovná předchozímu dílu série, jelikož nebude vládnout tak dokonalou atmosférou. V určitých ohledech se nemýlili. Město dýchá a žije svým životem. Na travnatých plochách se buduje infrastruktura, lidé chodí po městě a tváří se, že běží něco zařídit. Skladník utíká na pole, aby naložil další vozík obilím a jel s ním do skladu. Nádherné grafické efekty budí dojem, že lidé i tamní příroda jsou myslícími bytostmi. Od Caesara III v podstatě k nerozeznání. Na rozdíl od něj ale nejspíš Caesar IV nebude vládnout tak pestrou škálou zvuků, herních průpovídek a v neposlední řadě strhující hudbou. Právě zvuková kulisa tvořila polovinu atmosféry minulého dílu. Skladbám a zvukům, které jsme měli možnost slyšet jako by něco chybělo. Doufejme, že plná verze hry si jako celek povede lépe.

## Římané vládnou češtinou

Dočkáme se samozřejmě i tradičních bojů s barbary, budeme plnit malicherné potřeby císaře, uctívat bohy a pořádat festivaly, ale především se budeme starat o blaho obyvatel města. Caesar IV má nakročeno k tomu, aby se stal úspěšným nástupcem svého otce a získal si pozornost všech příznivců série i nových hráčů. Zatím vše nasvědčuje tomu, že se firma Tiled Mill poučila z chyb Children of The Nile a dovede Caesara IV do míst, kde dnes stojí Caesar III. Český distributor CD Projekt navíc pracuje na kompletní lokalizaci hry a kromě titulků se dočkáme i dabingu všech herních průpovídek a brífinků. Zbývá jen čekat a těšit se na podzim, kdy se legenda vrátí. Do té doby pracujme na upgradu našich plecháčů a odškrtávejme dny v kalendáři.

**JAK SE TĚŠÍME?** **8,8**

- Vylepšená AI
- Nová kampaň
- Fungování města
- Pokrok v individuálním chování obyvatel
- Krásná grafika

- Hardwarové nároky
- Nedostatek inovací oproti Caesarovi III
- Nevýrazná zvuková kulisa

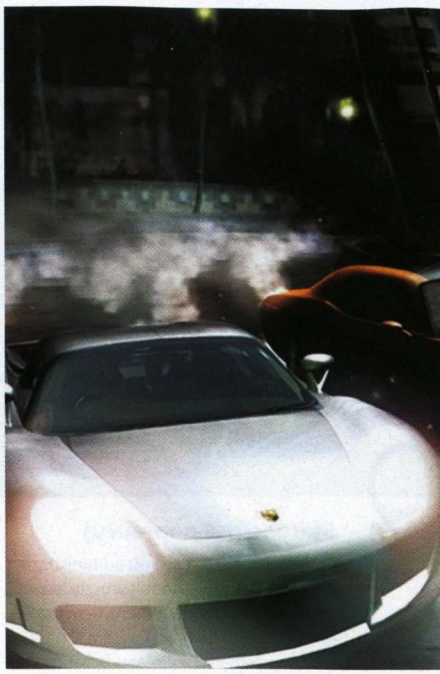
INDEX OČEKÁVÁNÍ

Návrat Caesara na herní obrazovky vypadá velmi slibně. Doufejme, že se naplní veškerá očekávání a skutečnost nebude jiná.

# NEED FOR SPEED: CARBON

## S větrem o závod, s kaňonem o život

DOUPĚ
Další screenshoty najdete na DVD 9/06



Málokterá série se drží na žebříčku popularity tak vysoko (a dlouho) jako závodní Need for Speed. Desátý díl s podtitulem Carbon nebude jiný. Proč? Důležitou roli hrají kromě hratelnosti i další zdánlivě nepodstatné věci: např. přítomnost krásných modelek, licence na nejlepší auta současnosti a nabušený soundtrack plný známých hitů… Přes všechny výtky, které mnozí k sérii vznáší, ruku na srdce: kdo nám může nabídnout víc?

### „Žhavá" novinka

Podle producenta Steva Anthonyho je Carbon zcela nová odnož závodnické ságy, žádný Most Wanted 2 ani Underground 3. Carbon je ale spíše mixem těchto her: z posledního dílu si bere policii, z předposledního pro změnu závodění ve městě. O návaznosti svědčí i příběh, který oživuje bezejmenného pána silnic z Most Wanted. Navrátivší hrdina se tentokrát nebude stačit divit: v Palmont City nezůstal kámen na kameni. A tím nemám na mysli jen jiné rozdělení čtvrtí, ale především nové gangy, které po vás převzaly povolání hlavních pirátů silnic.

Úkolem hráče nebude nic menšího než získat zpět nadvládu nad městem. Na rozdíl od minula však nepůjde jen o osvětlené ulice velkoměsta. Celé herní prostředí je rozděleno na tzv. teritoria – území, v nichž svádíte souboje s nepřátelskými gangy a v případě výhry je po nich přebíráte. Až budete mít těchto teritorií dostatek, můžete si gang založit sami. Zpočátku tedy jezdíte sami, v centru a s jedním vozem. Na závěr ale budete ovládat oblasti daleko od města, mezi útesy kaňonů a budete „velet" hned několika jezdcům.

Gangy (nebo chcete-li týmy), s nimiž budete měřit síly, mají samozřejmě několik členů. Proto ani vy nezůstanete sami a vytvoříte si vlastní tým. Ten se obvykle skládá z několika typů vozů, každé auto má svého řidiče. Počet členů je však omezen, takže musíte bedlivě vybírat a také se snažit, aby k vám vůbec někdo chtěl!

### Cestou necestou

Inspirací pro hlavní náplň Need for Speed: Carbon byl tzv. canyon racing, tedy obdoba klasického sprintu, s tím rozdílem, že se závodí na serpentinách v kopcích za městem, soupeříte pouze s jedním borcem a vaším úkolem není protivníka předjet. Stačí se ho držet co nejblíže. Platí přitom samozřejmě, že v čím těsnějším závěsu jedete, tím více bodů si připíšete na konto. Po dojetí se role střídají, takže si zkusíte i roli vyzyvatele. V tomto případě bude váš úkol opačný: nenechat se předjet a pokusit se soupeře setřást.

Kromě mírně odlišného stylu jízdy by měl nový režim Canyon Duel přinést i větší porci adrenalinu. Vaším jediným nepřítelem není závodník vozu před/za vámi, musíte také dávat pozor na skalní masiv po levici a hlubokou propast na druhé straně. Odpadá tak „mantinelová jízda" z předchozích dílů, kdy jste se mohli bezstarostně odrážet od čehokoliv. V případě jakéhokoliv kontaktu můžete

### VOZOVÝ PARK

Garáž bude jako vždy složena z vozů světově známých značek. Zatím víme, že v Carbon usedneme za volant následujících aut:

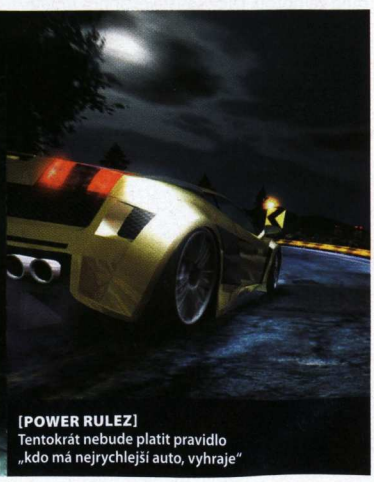
- Aston Martin DB9
- Dodge Challenger
- Dodge Viper
- Ford Mustang (Shelby GT-500)
- Lamborghini Gallardo
- Mazda RX-8
- Mitsubishi Lancer Evolution IX
- Porsche Carrera GT
- Subaru Impreza WRX STI
- Aston Martin V12 Vanquish
- Chevrolet Corvette C6
- Ford Cobra (Shelby)
- Ford Mustang GT
- Mitsubishi Lancer Evolution
- Porsche Cayman S
- Toyota Supra

## KROMĚ MÍRNĚ ODLIŠNÉHO STYLU JÍZDY BY MĚL NOVÝ DÍL NEED FOR SPEED PŘINÉST I VĚTŠÍ PORCI ADRENALINU

**NEED FOR SPEED: CARBON**

**[Žánr]** Arkádové závody
**[Výrobce]** EA Blackbox
**[Vydavatel]** Electronic Arts
**[Distributor v ČR]** EA Czech
**[Homepage]** www.needforspeed.com
**[Datum vydání ]** Listopad 2006

**PLATFORMA: PC, XBOX 360, PS3, WII, PSP, NDS, PS2, GC**



**[POWER RULEZ]** Tentokrát nebude platit pravidlo „kdo má nejrychlejší auto, vyhraje"

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Nevěřte reklamám, Raid nepomáhá. A komáři jsou svině!

**SLADKÁ EMA**
Stejně jako minule má i Carbon svou „tvář". Tentokrát se jí stala herečka Emmanuelle Vaugier, kterou můžete znát třeba z filmů Saw 2, 40 dní a 40 nocí nebo seriálů Smallville, Monk a Andromeda. Postava krásné Emy bude ve hře přítomna prostřednictvím filmových sekvencí, které budou následovně přepracovány do počítačové grafiky.

přijít jak o body (systém hodnotí nejen vzdálenost od soupeře, ale i čistotu jízdy), tak o život.

Carbon se však nebude odehrávat pouze v kaňonech, byť budou mít největší váhu. Velkou část hrací doby strávíme ve městě, kde by na nás měla čekat sbírka klasických módů. Jejich přesné složení zatím ale není vyřešeno. Jisté je jen to, že se vrátí Drift (krasojízda, při níž nezáleží na rychlosti, ale provedení smyků), Circuit Race (jízda na okruhu) a naopak bude chybět Drag (měření sil na krátké rovince, při níž hráč musí sám řadit). Teoreticky bychom se měli těšit na módy Lap Knockout, Sprint, šuška se také cosi o trojici Tollbooth, Speedtrap a Outrun – pravdu však odhalí až čas, tvůrci se zatím odmítají k otázce herních režimů vyjadřovat.

## Ubereme i přidáme

Ze seznamu hlavních herních činností byly vyškrtnuty honičky s policií, neznamená to ale, že bychom o ně přišli úplně. Zatímco v Most Wanted byla policejní auta součástí asi sedmdesáti procent hry, zde by se jejich účast měla pohybovat kolem pětiny herní doby. Menší počet by ovšem měl být vykompenzován lepší umělou inteligencí. Bohužel se s policií neutkáme přímo v kaňonech: honičky jsou omezeny pouze na prostředí města, a i to pouze v některých módech.

U soupeřů bude situace opačná – v některých soutěžích jich na startu bude stát až sedm. Stejně jako policisté by měli protivníci nabrat na chytrosti. Paradoxně budou zároveň dělat více chyb. Soupeři mají být mnohem více lidmi než stroji, které se neomylně ženou do cíle. Nejlépe to asi bude vidět při honičkách kaňonem: čistou jízdu zvládnou jen ti nejostřílenější, začátečníci mohou auto pořádně poškrábat o skály a ti nejšikovnější se dokonce zřítit z útesu.

Need for Speed: Carbon vypadá slibně. Ostatně jako každý nový přírůstek do populární závodnické série. I tentokrát nás čeká skvělé audiovizuální zpracování, jehož kvality můžete sami posoudit z okolních obrázků. Nemine nás ani nabušený soundtrack, který by měl dělat čest předchůdcům. Na podzim nás čeká další šťavnatá porce arkádového závodění.

**JAK SE TĚŠÍME?** **7,8**

INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Canyon Duel
- Vozy exkluzivních značek
- Zůstala policie
- Audiovizuální prezentace
- Opět téma ilegálních závodů
- Nic moc nového

Žádné psí kusy nás nečekají. V dílnách EA se připravuje „zase o chlup lepší díl Need for Speed". Vítáme změnu prostředí i (třebaže ne tak výrazný) posun v hratelnosti.

inzerce

**Herní konzole**

**Nintendo** DS Lite

Přenosná herní konzole, kterou není třeba představovat. Bezdrátová technologie Vám umožňuje až 15 soupeřů současně a mnoho dalších předností.

4.599 Kč
Doporučená cena: ~~4.990 Kč~~

**Herní joystick**

**Joystick X52** Flight Control System

Jste opravdový pilot? Zjistíte to pouze při použití kombinace letecké a plynové páky,která Vám zaručí pravý zážitek na Vašem simulátoru.

3.655 Kč
Doporučená cena: ~~3.899 Kč~~

Uvedené ceny jsou vč. DPH a jsou platné ke dni 15. 8. 2006.

**Šachový počítač**

**Maestro** Travel Chess

Rádi by jste si zahráli šachy na cestách , žádný problém . Profesionální šachový počítač v cestovním kapesním provedení je již v naší nabídce.

2.725 Kč
Doporučená cena: ~~2.899 Kč~~

**Šachový počítač**

**Chess** Challenger

Máte rádi šachy a baví Vás řešit různé situace . Nyní máte možnost díky funkcím „Test vlastního výkonu" nebo „Anděl strážný".

3.289 Kč
Doporučená cena: ~~3.499 Kč~~

www.vltava.cz

ElectroHall.cz | vltava.cz | Obchodník roku 2005 Internetový obchodníci | cybex.cz | musickatalog.cz

# GEARS OF WAR

DOUPĚ
Videa najdete na DVD 9/06

## Stane se „Zničená krása" štiplavým políčkem ve tváři PS3 vcházející na herní scénu?

Netrpělivě očekávaný příchod next-gen konzole od Sony se nekompromisně blíží, a tak chytré hlavy v Microsoftu dlouho dumaly, jak nasypat konkurenční PS3 trochu skla pod nohy. A co by mohlo být tím rozhodujícím závažíčkem na mentálních vahách nerozhodného kupce, než pořádná herní pecka? Původně se spekulovalo, že Microsoft vytáhne proti launchi PS3 svoje největší eso – Halo 3. Jenže to se časem ukázalo jako pouhé zbožné přání, chlapci v Bungie nemají ještě ani zdaleka hotovo.

Rukávy amerického molocha jsou naštěstí dostatečně široké, aby ukryly nějakého toho žolíka navíc. A tak Microsoft s kamennou tváří připravuje vysokou kartu, aby ji na herní stolek ležérně cvrnkl v metaforické hodině dvanácté, která má shodou poetických náhod reálné znění 12. listopadu. Tedy pár dnů před světovým startem PS3. Co se má stát tím skrytým trumfem? Tím ozubeným kolečkem, které má šanci pootočit obrovským strojem konzolového úspěchu trochu víc na stranu Xboxu 360? Gears of War, tak zní její jméno. Nové dílo od tvůrců Unrealu, které má navíc stavět na fenomenálně vypadajícím Unreal 3 enginu.

### Nepoučitelnost lidstva po stopáté

Dějištěm Gears of War se stane planeta Xera, mírumilovná, bohatá na nerostné suroviny. Na první pohled idylka, ovšem to by obyvatelstvem nesmělo být hamižné lidstvo snažící se ze všeho profitovat. Jak už to tak bývá, kde jedni mají všechno a druzí nic, časem vypukají nepokoje, jež následně eskalují v táhlý válečný konflikt. Revoluční vědecký objev nové látky, která snadno a efektivně dokáže transformovat obrovské množství energie, pak věci ještě zhorší. Nedostatečný přísun zázračného materiálu pro všechny opět přiloží palivo pod válečné kotle. Nová válka se stává ještě vleklejší a brutálnější a na jejím konci se zdecimované lidstvo ocitá na samém prahu zkázy.

Ideální čas pro tajemné bestiální stvůry známé jen jako Locust Horde, aby vylezly ze svých podzemních úkrytů a dodělaly to, na čem lidstvo tak trpělivě léta pracovalo – na svém totálním vyhlazení. Zbytky absolutně nepřipravených a zaskočených humanoidů se stahují do posledního bezpečného útočiště – města Jacinto. Odtud pak plánují protiúder. Orbitální stanice začnou chrlit jaderné střely a laserové výboje ve velkém ve snaze zničit postupující armádu zrůd. To se nakonec daří, ale za nesmírně krutou cenu. Více než 90 % povrchu planety je zničeno, společně se všemi přeživšími lidmi, kteří se ukrývali mimo Jacinto. Ovšem ani tato ničivá záplava smrti nedosáhla na zrůdy Locust Horde ukrývající se hluboko v zemi. Ty nyní vylézají zpět na povrch, aby zahrály poslední part labutí písně rasy zvané lidé.

Pokud od Gears of War čekáte ryzí FPS, jako byl Unreal, tak jste vedle jako bříza (či co to bylo za strom – dnes již pochopitelně všechny dávno vyhynuly). Epici v souvislosti se svým novým dílkem dokola opakují jako mantru slovo filmový. Filmový zážitek, filmový děj, filmová hudba, filmová atmosféra… snaha navodit podobné pocity jako při sledování celovečerního spektáklu v kině. Ovšem s jednou změnou, v hlavní roli se ocitnete vy. A pro takový zážitek se nejlépe hodí pohled z třetí osoby a využití pro hry netradičních záběrů kamery. Ať už se jedná o divoké třesoucí se záběry brané v úrovni nohou při běhání, kmitání obrazovky při střelbě, pohledy na hlavního hrdinu z očí protivníka či třeba prostřihy z ptačí perspektivy, vždy se budou tvůrci snažit vás přesvědčit o tom, že jste tam – uprostřed brutálního, syrového a nelítostného bojiště budoucnosti.

Tvůrci přirovnávají svoji hru k mixu Brothers in Arms a Resident Evila. Z prvně jmenovaného titulu si berou atmosféru válečného konfliktu. Čekejte spoustu krytí za překážkami, snahy přečíslit protivníka, projektily svištící nad hlavou, v horším případě i svištící přímo do hlavy – vaší. Na krytí dávají tvůrci zvláštní důraz. Má být ještě propracovanější než v Ghost Recon či Kill Switch. Kromě různého vyklánění nad/vedle překážky se dočkáme i střelby naslepo a efektivního automatic-

> **TVŮRCI SE VÁS SNAŽÍ PŘESVĚDČIT, ŽE JSTE TAM – UPROSTŘED BRUTÁLNÍHO, SYROVÉHO A NELÍTOSTNÉHO BOJIŠTĚ BUDOUCNOSTI**

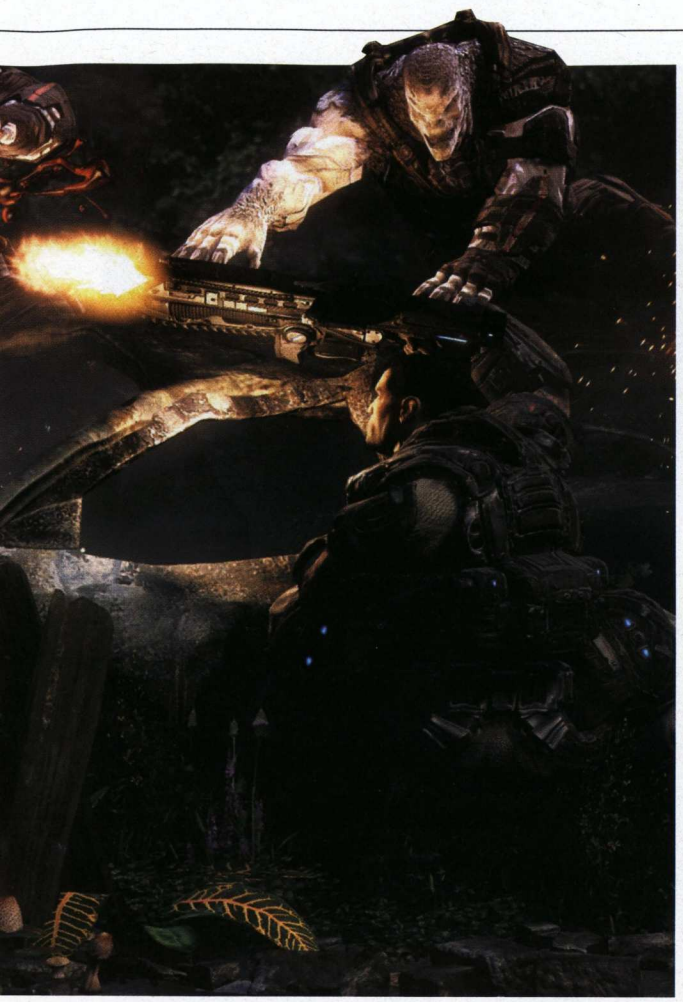
**i GEARS OF WAR**

**[Žánr]** Akce
**[Výrobce]**
Epic Entertainment
**[Distributor v ČR]**
Microsoft
**[Homepage]**
www.gearsofwar.com
**[Datum vydání]**
Podzim 2006

**PLATFORMA: XBOX 360, PC**

### KONKURENCE V DRAČÍ PODOBĚ

Jedním z největších konkurentů pro Gears of War, hlavně po grafické stránce, se má stát PS3 hra Lair. Titul z dílen Levelu 5, o kterém zatím není příliš známo kromě skutečnosti, že půjde o jednu z launchových her. Na letošní E3 byla nicméně k vidění naprosto skvělé vypadající ukázka, ve které proti sobě ve vzduchu bojují rytíři sedlající obrovské draky. Ve videu (najdete na DVD) dokonce jeden jezdec přeskočil na draka soupeře a zabil jeho jezdce. Že by jen pouhá podobnost s PSP hrou Pursuit Force? Nemyslíme.



# GEARS OF WAR SLIBUJE BÝT ŽDÍMAČKOU EMOCÍ NOVÉ GENERACE

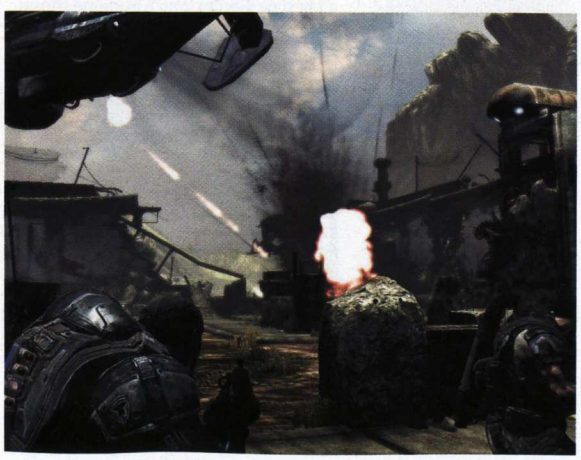
**[VÝBAVA]**
Ocelové slipy nezachrání ani tyhle drsňáky

kého přebíhání za nejbližší vhodnou překážku. Díky propracovanému modelu destrukce prostředí můžete zapomenout na to, že se schováte na jednom místě. Propracovaná umělá inteligence Locust Horde vás vykouří z každého útočiště raz dva. Naštěstí svých „pět pohromadě" mají mít i vaši spolubojovníci, kteří poslušně a střelhbitě vyplní každý z několika základních taktických rozkazů. Hra tak slibuje i určitou dimenzi taktických prvků, bez kterých v lítých bojích neobstojíte.

Přílišnému rozpálení z dravých bojů má zabránit ledová ruka jezdící vám

**[LOCUST HORDE]**
Locust Horde si zuby nečistí

**[BOJ O PŘEŽITÍ]**
Vzdušná podpora přijde vhod vždy

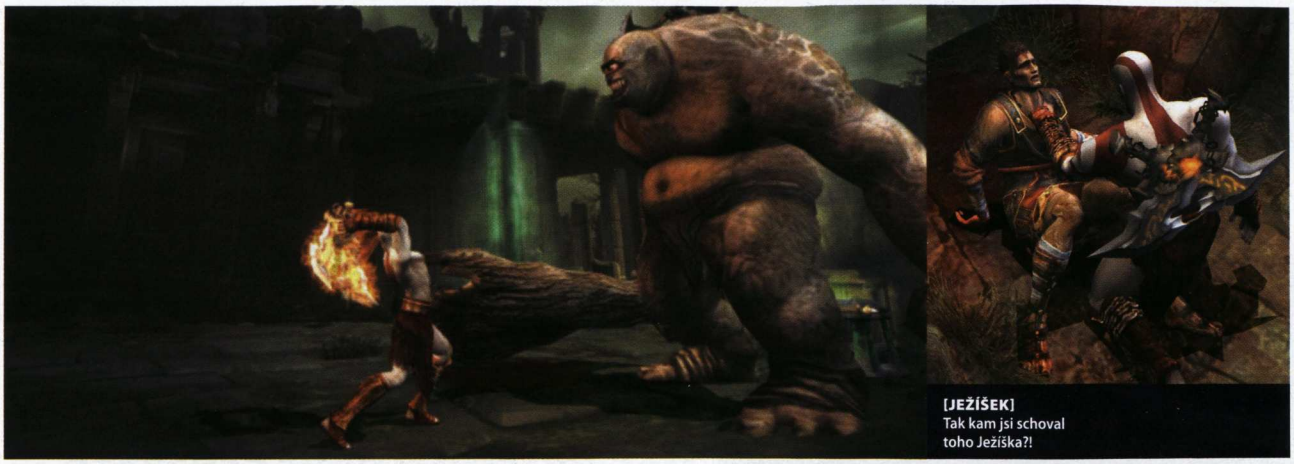


po páteři. Přirovnáním k Resident Evilu tvůrci nemávali jen tak do větru. Každou chvíli nás čeká nějaká scéna jako vystřižená z hororu. Tichá procházka nočním lesem rušená jen neustálým šuměním deště se promění v pekelný zážitek, když se zničehonic začnou vražedně stvůry s děsivým ječením klubat ze země před vašima nohama. Exkurze v potemnělých stokách taky na klidu nepřidá. Gears of War slibuje být ždímačkou emocí nové generace. Ani bych se nedivil hráčům, kteří si z hraní odnesou nezastavitelný třas rukou a pravidelný tik v obličeji.

Kromě třasu se připravte i na poslintaná trička a vykloubené čelisti. Poprvé zažijeme krásy Unreal 3 enginu na svých obrazovkách i při hraní, nejen při sledování technologických videí. Neoficiální podnázev hry „Destroyed beauty" (Zničená krása) hovoří za vše. Planetě Xara vládne destrukce, svět mimo Jacinta je v troskách a i poslední lidské město připomíná uniformně šedou pevnost. Narazíte na monumentální budovy dokonale líbivé architektury, jejichž stěny zničily výbuchy a podlahy posely hromady trosek a nánosy letité špíny. Lidští vojáci vyvolávají úctu a Locust Horde strach a znechucení už na pohled. Míra detailů je nevídaná a když si přičteme i pokročilou fyziku, s největší pravděpodobností nás čeká největší grafická extáze roku (s jediným konkurentem v podobě launchového Lair pro PS3).

Gears of War pochopitelně nabídnou i plnohodnotný multiplayer a nezapomnělo se ani na kooperativní hru. Když vezmeme v potaz kvalitu vývojářského týmu z Epic Entertainment, nezbývá než říct, že Xboxu 360 přibude další silná zbraň do jeho next-gen konzolové války. Ovšem smutnit nemusí ani majitelé PC, protože Gears of War se chystá i na jejich mazlíčky. Vzhledem k exkluzivitě pro konzoli od Microsoftu však zůstává ve hvězdách, kdy se PC verze dostane na trh.

**Karel Kališ,** vedoucí sekce Loading
Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy



[JEŽÍŠEK]
Tak kam jsi schoval toho Ježíška?!

# GOD OF WAR 2

## Kratos se vrací a s ním chuť zabíjet!

První díl God of War nadchl hráče po celém světě. Nelítostný, krvavý a neskutečně krutý titul nemohl zůstat bez pokračování. Dlouho to netrvalo a Kratos, hlavní hrdina celé zabíjačky, klepe znovu řetězy na dveře. Bude pokračování temnější, akčnější a brutálnější? Odpověď zní: ano!

Kratos se vrací se vší vervou, odhodlán objevit své pravé poslání a pomstít se za zradu. O příběhu je známo nutné minimum, nicméně autoři prozradili alespoň to, že děj bude daleko temnější. Již při pomyšlení na první díl se kdejakému hráči zježí všechny chlupy na těle, a pokud byla jednička jen slabým odvarem právě chystaného pokračování, můžeme doufat pouze v boží milost, která nás v podobě bezvědomí uchrání od zešílení děsem.

Hlavní hrdina přišel o svoji nadpřirozenou moc a jediné, na co se může spolehnout, jsou zbraně. Sesílání božských kouzel je minulostí a nezbývá, než se postavit na vlastní nohy. Zatímco boje na blízko zůstanou prakticky netknuté, na dálku dojde k pár změnám. Dostanete do rukou kouzelný luk, který vám pomůže při řešení mnohých rébusů a likvidování nepřátel. Jeho využití bude nezbytné, autoři nicméně kladou větší důraz na kusy nepřátel rozsekaných z bezprostřední blízkosti. V nich využijete dvou čepelí, navzájem propojených řetězy.

Hráči v žádném případě nebudou připraveni o hektolitry prolité krve a ulétávající končetiny. Samozřejmě pokud vůbec protivníci nějakou tu ruků či nohu vlastní. V mytologii to není vždy pravidlem. Již teď víme, že se ve hře objeví medúzy, nemrtví, kyklopové či kentauři. Přislíbeni jsou i speciální bossové a jiné stvůry, které nepůjde zabít běžným způsobem. Pro jejich likvidaci bude třeba použití komb. Ochuzeni však nebudeme ani o logické rébusy.

Je až s podivem, s jakou vervou se snaží vývojáři vytlouct ze staré konzole PS2 maximum. Že grafika na PS2 nemůže vypadat i na dnešní dobu hezky? Chyba lávky! Stačí se jen podívat na okolní obrázky a rázem se přesvědčíte o opaku. Počínaje ohnivými a výbušnými efekty, přes rozpohybování postav a konče detailním a ponurým prostředím. God of War 2 sice využije původního enginu – druhým dechem je třeba dodat, že ten představuje absolutní špičku na PS2. Kvalita si však žádá svůj čas, a tak si na God of War 2 budeme muset ještě pár měsíců počkat.

[KOSTLIVCI]
Kostlivci jsou ta nejotravnější stvoření

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Nevěřte reklamám, Raid nepomáhá. A komáři jsou svině!

> **KRATOS PŘIŠEL O SVOJI NADPŘIROZENOU MOC A JEDINÉ, NA CO SE MŮŽE SPOLEHNOUT, JSOU ZBRANĚ**

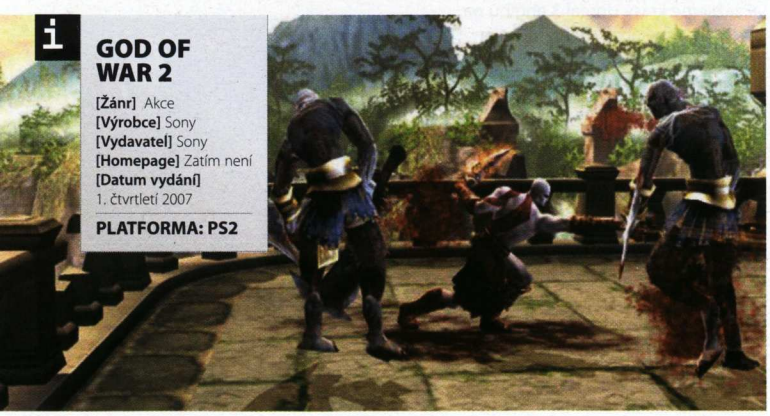
### ZABIJTE ZABITÉ

Jedním z hlavních nepřátel budou nemrtví. Ti už smrt jednou zažili, přesto jim budete muset připomenout, jaké to bylo. Musíte tak ovšem učinit důkladněji než u jiných protivníků: pokud kostlivce nerozmlátíte dostatečně, můžete své tělo poskládat zpátky. Nejednou se tak stane, že se po vás požene už dvakrát mrtvý nepřítel a že jej definitivně zničíte až na několikátý pokus. Výsledkem by měly být rozmanitější zážitky. Nebudeme se hnát pouze dopředu, budeme si muset hlídat i záda. Co kdyby se nepozorovaně připlížil nepřítel, o kterém jste si mysleli, že je už dávno „mrtvý"?

**GOD OF WAR 2**

**[Žánr]** Akce
**[Výrobce]** Sony
**[Vydavatel]** Sony
**[Homepage]** Zatím není
**[Datum vydání]** 1. čtvrtletí 2007

**PLATFORMA: PS2**



### JAK SE TĚŠÍME? 8,5

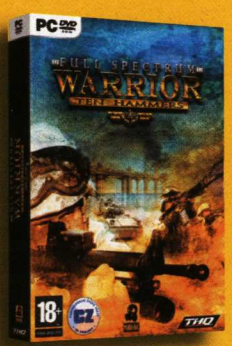
INDEX OČEKÁVÁNÍ

- Vyvážená akce
- Logické rébusy
- Na poměry PS2 skvělá grafika
- Prudce návyková hratelnost
- Málo „revolučních" novinek
- Ztráta božských schopností

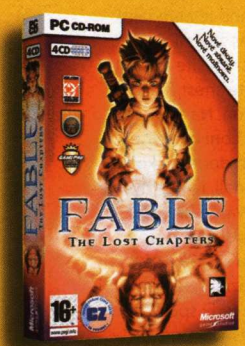
**God of War 2 rozhodně nebude výukovým softwarem pro děti… pokud je nechcete naučit, jak se stát ďáblem.**

# TOTÁLNÍ VÝPRODEJ HER!

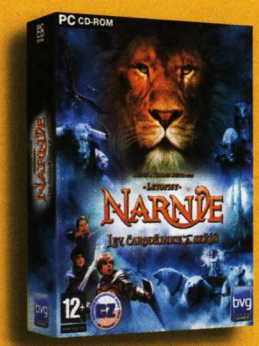
# 399* Kč



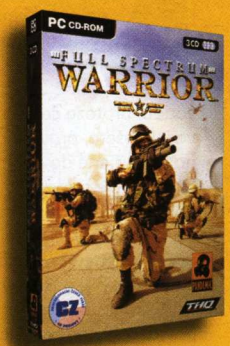

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



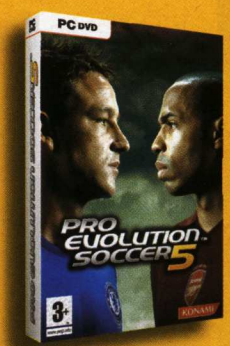

Fable: The Lost Chapters




Letopisy Narnie



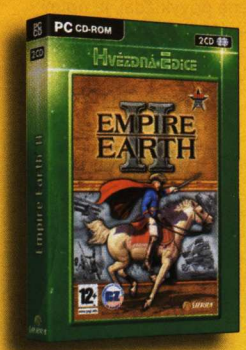

Full Spectrum Warrior



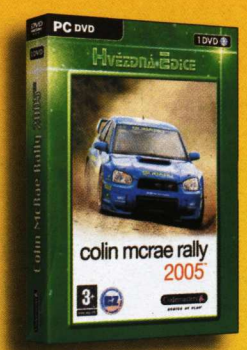

Pro Evolution Soccer 5

HE - Tribes: Vengeance

HE - SWAT 4




HE - Empire Earth 2




HE - Colin McRae Rally 05

## CENA VŠECH VÝŠE UVEDENÝCH TITULŮ JE 399,- Kč*.

399 Kč Totální výprodej her!

Akce platí do vyprodání zásob.

**Takto označené tituly hledejte v sítích prodejen Tesco, Globus, JRC, Datart, InterSpar.**

*Doporučená cena

Xzone **Hry je možné zakoupit i na www.xzone.cz**

CDPROJEKT www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

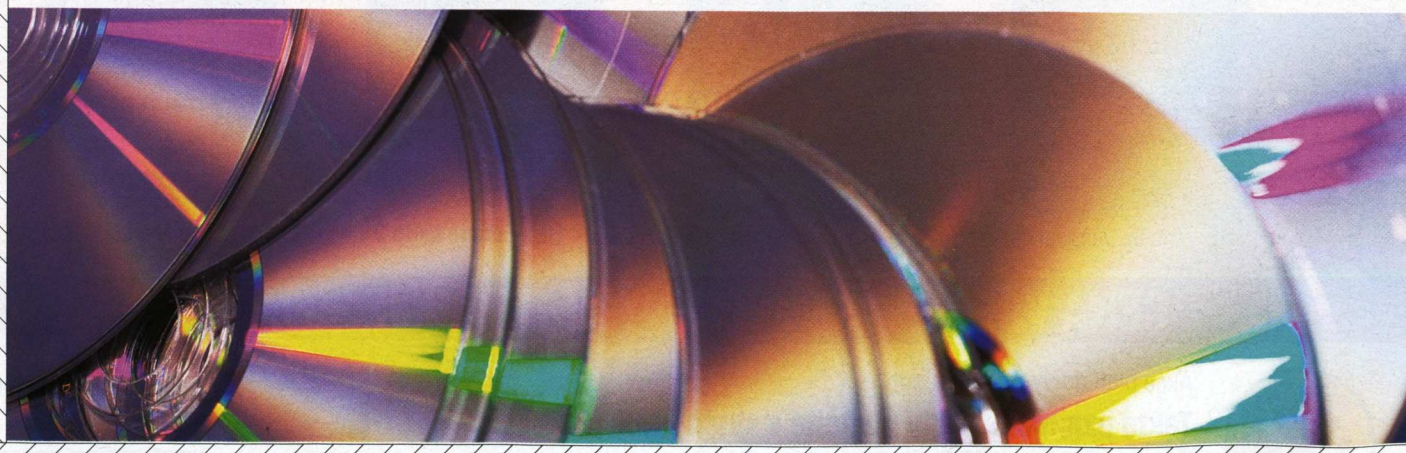
# JAK SE NESTÁT PIRÁTEM

## KOPÍRUJTE, ALE LEGÁLNĚ

Kolem kopírování hudby, filmů a počítačových programů existuje v naší zemi mnoho různých fám a mýtů. Nejeden ve velkém pracující pirát vás bude ujišťovat, jak je za vodou, protože české právo je děravé jak řešeto, protože on má všechno vymyšlené do nejmenších detailů a hrdě se bude chlubit, že si na něj žádná „softwarovka" nepřijde. Všechno tohle vám doloží podrobným vysvětlením všech těch fíglů a děr, kterými náš právní řád překypuje. A sám bude všemu, co vám bude povídat, skálopevně věřit. O to větší ale bude jeho překvapení, pokud na něj jednoho dne skutečně dojde. Protože polovina z toho, co vám tak nadšeně povykládal, je úplný nesmysl – a ta druhá víceméně taky.

Naopak spousta jiných lidí vás bude přesvědčovat o tom, co všechno dělat nesmíte, co všechno je nelegální a kolik lidí už za to u nás zavřeli. Budou vám říkat, co všechno si musíte nechat líbit a co všechno musíte snést, abyste neporušili žádný zákon. Na tyhle lidi sice nikdy nedojde, ale i oni by se nejspíše divili, kdyby se jim doneslo, kolik z toho, co vám navykládali, je nesmysl.

Pravda je totiž taková, že hry jsou produkt něčí práce a podle toho jsou i chráněny. A na druhou stranu lidé jsou spotřebitelé a zákazníci – a i oni mají svá práva. Pojďme tedy společně poodhalit roušku tajemství a podívat se, jak to s českým právem po autorské stránce doopravdy je. Nedávno byl totiž autorský zákon rozsáhle novelizován a spousta věcí se změnila. Nejedna novinka se dotýká i hráčů.



DOUPĚ
Na DVD 6/06 najdete protipirátskou reklamu

# FILMY A HUDBA

Můžeme začít dobrou zprávou, která mnohé jistě potěší: Je legální pořizovat si kopie filmů či hudby. Ale… tohle byl jen úvod. Existuje totiž celá řada věcí, které je nutno si pohlídat, případně které rovnou nemůžete dělat.

Začneme obecně. V § 30 autorský zákon stanoví (zjednodušeně a přeloženo do lidského jazyka), že je v pořádku pořizovat si záznamy, kopie či napodobeniny čehokoli, pokud se tak bude dít pro vlastní, soukromou potřebu nabyvatele a pokud mu to nepřinese peníze či jiné hmotné „výhody". Ovšem hned o odstavec dál už zákon uvádí celou řadu výjimek, kdy takovéto jednání v pořádku není.

na zdravém rozumu každého – a v případě problémů na soudci, jak rozhodne.

Zákon také říká, že je zakázáno obcházet „účinné technické prostředky ochrany". Ovšem nikde není definováno, co účinný prostředek vlastně je, a výklad nám může poskytnout leda soudní rozhodnutí (až bude), nebo další novela zákona. Prozatím tedy nezbývá než se opět řídit zdravým rozumem a raději neprolamovat různé ochrany proti kopírování (pokud si ovšem seženete kopii, kde již ochrana prolomena byla někým jiným, potom vy nic neporušujete).

A konečně poslední věcí, kterou je třeba mít na paměti, je fakt, že je sice v pořádku pořizovat si kopie oblíbených filmů či CD populárních

## POŘIZOVAT SI KOPIE FILMŮ ČI HUDBY JE LEGÁLNÍ!

Předně je zde řečeno, že celá tahle krásná věta neplatí pro počítačové programy – k tomu se ale dostaneme později. Poté následuje několik dalších, pro nás nepodstatných záležitostí, až konečně v samém závěru je stanoveno, že se nesmí pořizovat „záznam audiovizuálního díla při jeho provozování ze záznamu nebo při přenosu". Jinými slovy – nemůžete se vypravit do kina s kamerou a natočit si celý film, aniž by byl porušen zákon. Ovšem živý koncert už takto nahrát můžete, pokud vám to pořadatelé výslovně nezakáží.

Další věcí, na kterou je třeba dát si pozor, je „soukromá potřeba". Zákon totiž nikde nedefinuje, o co jde, a právní výklady se v praxi dosti rozcházejí. Shodnou se jen na jednom: Pokud si takovouto kopii pustíte někde sami pro sebe (bez přítomnosti kohokoliv jiného), je vše v pořádku. Ale je sporné, jestli je v pořádku takto pořízené filmy či hudební CD pouštět i kamarádům, půjčovat jim je – nebo dokonce přepalovat. Obecně lze říci jen jedno: Na takovéto filmy a hudbu se vztahují stejná pravidla, jako na filmy nahrané z televize nebo písničky z rádia. Dál už je to jen kapel; a je legální si je klidně i stahovat z internetu, přepalovat od kamarádů a podobně… Ale zákon nedovoluje jiným, aby vám kopírování svých filmových či hudebních nahrávek umožnili.

Rozhodně je problém – a dokonce i trestný čin – vystavit (klidně i zdarma, natož za poplatek) filmy či hudební záznamy ke stažení na internetu. A stejně problematické jsou i všechny P2P klienty, o čemž pojednává jeden z okolních boxíků. A v případě kamarádů… Můžete si od nich něco přepálit; nicméně je sporné, jestli vám to oni mohou bez porušení zákona umožnit.

### HUDBU A FILMY

**JE LEGÁLNÍ:**
stahovat z internetu a přepalovat od kamarádů

**NENÍ LEGÁLNÍ:**
vystavovat na internetu, prodávat, nahrávat film kamerou v kině, obcházet funkční ochrany proti kopírování

**JE SPORNÉ:**
půjčovat kamarádům své kopie a dávat jim je k přepálení

**Martin Boček**, šéfredaktor Doupě.cz
Definitivně se zbláznil – oženil se

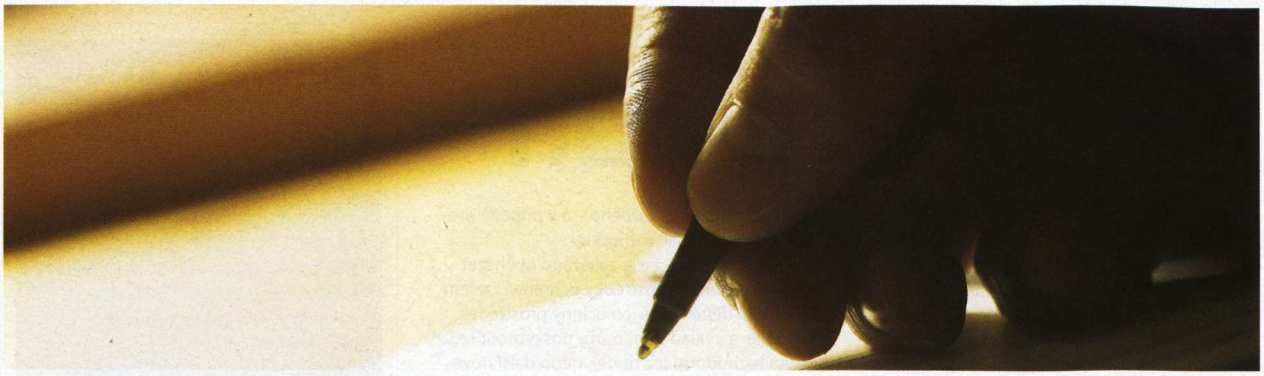
### TORRENTY, DC++
**A JINÉ P2P STAHOVACÍ PROGRAMY**

Jak se dočtete v článku, je možné si legálně stáhnout z internetu jakékoli filmy či hudbu. Ovšem pozor – již není legální dávat je jiným ke stažení. A právě zde je skryt problém mnoha P2P programů na stahování. Pokud totiž vy stahujete od někoho a současně někdo stahuje data od vás, je problém na světě. A je zcela jedno, jestli od vás stahuje věci, které vy mu nabízíte (DC++), nebo jestli stahuje tu samou věc, kterou stahujete vy (torrenty).

V ČR hrozí za takovéto stahování trest odnětí svobody až dva roky, USA šly v tomto ještě dál. Před necelým rokem zde vyšel federální zákon, který označil stahování pomocí takovýchto sítí za zločinné spolčení za účelem krádeže a již za pouhé použití peer-to-peer sítě hrozí trest odnětí svobody na půl roku až tři roky. Význam má tato právní úprava zejména vzhledem k tomu, že v USA se tresty za jednotlivé zločiny sčítají (u nás se použije jen ten nejvyšší) – takže pirátům vlastně přibyly navíc další tři roky vězení k již dříve zavedeným trestům.

### CHIPY A KONZOLE

Až donedávna byla s chipováním konzolí zábava. Nebylo legální někomu zachipovat konzoli, ale bylo zcela legální nechat si do ní chip vmontovat. Jinými slovy – montující porušil zákon instalací chipu, ale majitel konzole porušil zákon „pouze" tím, pokud na ní hrál pálené hry. To se ale s nejnovější novelou zákona změnilo. Nyní již je porušením zákona obcházení – slovy zákona – jakýchkoli „účinných technických prostředků ochrany práv". Zákon sice nikde nedefinuje, co účinný prostředek je, ale chipované konzole se do definice vejdou určitě. Nyní tedy hrozí za to, že si do své PS2 či Xboxu někdo nechá chip vmontovat, až dva roky vězení.



# POČÍTAČOVÉ HRY A DALŠÍ SOFTWARE

Jak již bylo zmíněno u filmů a hudby, zákon sice zná výjimku umožňující jejich legální kopírování, ale z této výjimky existuje několik dalších výjimek včetně jedné, která stanoví, že toto ustanovení neplatí pro počítačové programy. Jak to tedy s nimi je?

Zde je zákon tak fikaný a složitý, že z něj jde někdy hlava kolem i odborníkům. Pokud ale přeskočíme vše, co se nás jakožto počítačových hráčů netýká, zbude nám celkem jednoduché ustanovení říkající, že kopírovat nějaký program se smí jen tehdy, pokud se jedná o oprávněného uživatele a pokud se jedná o „záložní rozmnoženinu nebytnou pro užívání programu". Ovšem neradujte se – toto ustanovení totiž neznamená, že je možné si z originálek udělat kopie, a zatímco na drahá originální CD bude sedat prach ve skříňce, do počítače přijdou jen kopie. V zákoně se totiž dočtete velkou zajímavost – „záložní rozmnoženinou" se rozumí instalace programu do počítače. Z toho plyne, že oprávněný uživatel si smí legálně nainstalovat program do počítače – ale jen za předpokladu, že to je nezbytné k jeho spuštění. A to je vše, co může.

Co z toho plyne? Zjednodušeně řečeno – se softwarem si člověk legálně nic neužije, pokud si ho nekoupí. Je téměř jedno, jestli jej bude jen stahovat a ani jednou jej nespustí; jestli bude stažené hry pařit od rána do večera či jestli je dokonce bude nabízet ke stažení jiným. Jediné, na co by jednotlivé věci mohly mít vliv, by (v případě problémů) byla shovívavost soudu.

A jaké že tresty může soud dopadenému uložit? Každý pirát se především dopouští trestného činu porušování autorských práv podle § 152 trestního zákona. V případě, že by škoda (tedy celková cena programů v počítači a na CD – či celková cena programů, které obžalovaný umožnil jiným si od něj stáhnout, počítáno v poměru jedno stažení = jedna kopie) nedosáhla na půl milionu, jde o lepší variantu – hrozí mu vězení maximálně na dva roky, což většinou znamená, že by dostal „jen" podmínku, dále pokuta a případně i propadnutí počítače.

Ovšem pokud způsobí větší než půlmilionovou škodu, pohybuje se sazba od půl roku po pěti let vězení. To znamená reálnou možnost strávit nedobrovolně pár měsíců v nápravném zařízení. Kromě toho je možné udělit opět pokutu (až pět milionů), nechat propadnout počítač, ale navíc ještě nechat uhradit soudní poplatky a poskytnout finanční kompenzace firmám, jejichž softwaru se kauza týká.

## POČÍTAČOVÉ HRY

**JE LEGÁLNÍ:**
instalovat z originálky

**NENÍ LEGÁLNÍ:**
stahovat, dávat ke stažení, kopírovat, přepalovat

**JE SPORNÉ:**
vůbec nic

## KDO JE **OPRÁVNĚNÝ** UŽIVATEL

Oprávněný uživatel je právní pojem, jímž je označována osoba, která používá softwarový produkt legálně a která není autorem tohoto programu. To, že někdo není nebo nebyl oprávněným uživatelem, je fakt, který musí policie dokázat, pokud chce vznést obvinění ze softwarového pirátství. A proto je důležité vědět, jak se takový „oprávněný uživatel" vlastně pozná.

Až donedávna byla situace značně komplikovaná, ale poslední novela autorského zákona věci poněkud zjednodušila. Nyní je v § 66 odst. 6 definováno, že oprávněným uživatelem software je „osoba, která má vlastnické či jiné právo k rozmnožení tohoto programu; dále oprávněný nabyvatel licence nebo osoba oprávněná program užívat". Pro hráče je důležitá zejména první skupina, kdy lze konstatovat, že oprávněným uživatelem je ten, kdo může ukázat originální CD; a to bez ohledu na to, zda je jeho (má k němu tedy vlastnické právo) či zda jej má půjčené (má k němu tedy právo držby – čili „jiné právo" dle zákonné definice).

## ZE SOUDNÍCH ANÁLŮ

### 24. ÚNORA 2005

Okresní soud v Mostě vynesl trestní příkaz proti 38letému muži za neoprávněné užívání počítačových programů. Obžalovaný byl odsouzen k trestu odnětí svobody v délce trvání 6 měsíců s podmíněným odkladem výkonu trestu na 1 rok. Soud nařídil propadnutí osobního počítače s příslušenstvím z majetku obžalovaného. Muž je navíc povinen uhradit poškozené společnosti Microsoft způsobenou škodu ve výši 28 080 Kč.

### 28. LEDNA 2005

Za neoprávněné užívání počítačových programů vynesl Okresní soud v Mostě trestní příkaz proti 39letému muži. Jeho počínání soud ocenil trestem odnětí svobody v délce trvání 5 měsíců s podmíněným odkladem výkonu trestu na 1 rok. Obžalovaný je navíc povinen nahradit poškozené společnosti Microsoft vzniklou škodu.

### 30. BŘEZNA 2004

Obvodní soud pro Prahu 4 vynesl rozsudek nad koncovým uživatelem nelegálně získaného softwaru. Obžalovaný byl odsouzen k trestu odnětí svobody v délce trvání 10 měsíců s podmínečným odkladem výkonu trestu na 3 roky. Soud rovněž zkonfiskoval osobní počítač obžalovaného včetně příslušenství. Muž neoprávněně užíval software společností Microsoft a Adobe, kterým tak způsobil škodu ve výši 37 000 korun. Zdroj: BSA

# CRACKY, NEOFICIÁLNÍ PLUGINY A UPDATY

Crack je modifikace programu, jejímž cílem je odstranit nebo obejít ochranu před kopírováním či ochranu před spuštěním software z neoriginálního média. Crack může buďto přímo upravovat zdrojový kód crackovaného programu, nebo jej „zmást" pomocí externím softwarem generovaných falešných údajů.

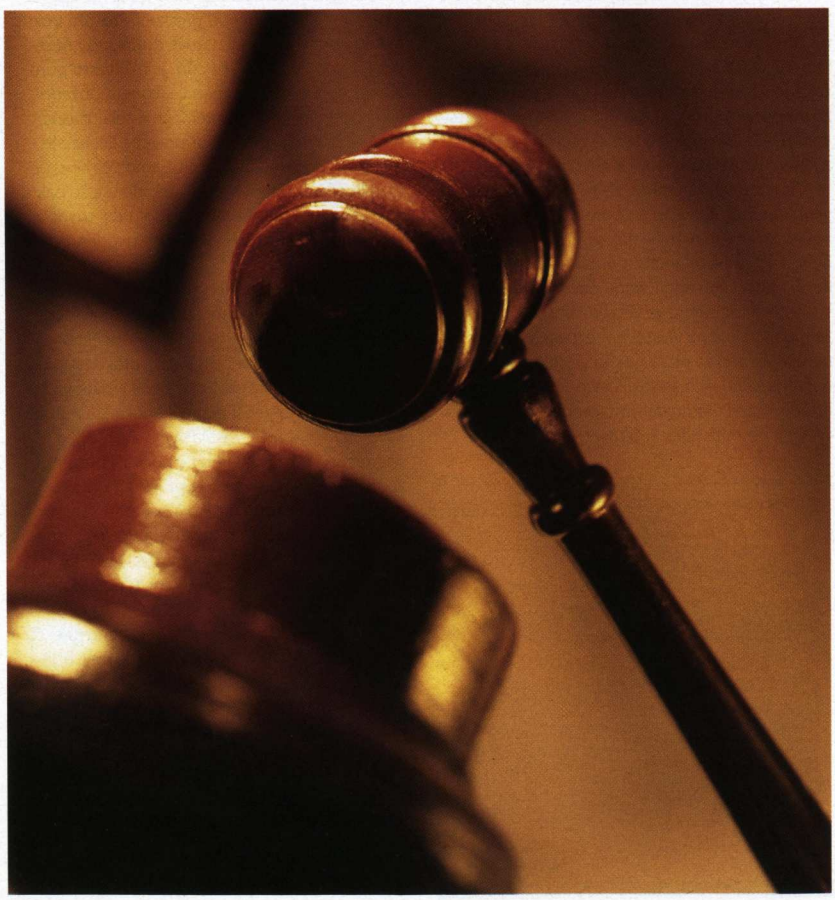
Z této definice je jasné, že cracky nejsou legální. Povolené nejsou ani neoficiální pluginy a updaty, pokud nebyly vytvořeny se souhlasem distributora hry nebo pokud nebyly vytvořeny pomocí oficiálních editorů hry. Tolik právo – a teď se podívejme na realitu.

Začneme cracky. Přeskočíme jejich programování a vyvíjení – přeci jen nepředpokládáme, že by se jednalo o činnost, kterou by se běžný čtenář bavil doma po večerech. Jen stručně – jde pochopitelně o věc, která v pořádku není a která dokáže naštvat poměrně dost lidí, především těch, co mají co do činění s prodejem originálek. Co se týče samotné „aplikace" cracků na hry, ta de facto nikoho nezajímá. Ačkoli crackování hry je podle zákona vždy „špatné", pokud máte originálku, je to všem jedno. A pokud originálku nemáte, je crack všem taky jedno a řeší „jen" pirátskou kopii, co u vás našli.

Co se týče vývoje pluginů a upgradů her, je-li ve hře editor a hra byla upravena pomocí něj, je jejich tvorba pochopitelně vždy korektní – a pokud tyto úpravy někdo neprodává za peníze, nikdo se ani slovem neozve. Ostatně – vývoj takovýchto úprav množí distributoři dokonce podporují. Pokud hra nějaké úpravy přímo nepodporuje, je dobré se vždy předem domluvit s jejím distributorem na jakýchkoliv modifikacích. Pokud se někdo „nedovolí" a bude pak své modifikace dokonce prodávat, může se stát, že skončí před soudem. A i v případě, že ji bude distribuovat zadarmo, hrozí problémy; zejména pokud by distribuční společnost měla pocit, že úprava nějak poškozuje dobré jméno hry. Ale i v případě, že by bylo vše „korektní", je lepší se vždy domluvit. Protože pokud se úprava bude líbit, může se jí dostat oficiální propagace – a jejím tvůrcům také.

A co samotná aplikace nějakých pokoutných úprav na hry? Inu, z pohledu práva jde o spornou záležitost, ale obecně se dá říci, že je vše v pořádku. Protože obyčejný hráč přeci nemůže vědět, která úprava hry je ještě korektní a která již nikoliv. A pokud je to u nějaké jednoznačně vidět? Myslíte, že by se nějaký herní distributor soudil o to, že si někdo jeho hru nějak upravil, kdyby měl originálku?

**„CRACKOVÁNÍ HRY JE PODLE ZÁKONA VŽDY „ŠPATNÉ", POKUD ALE MÁTE ORIGINÁLKU, NEZÁLEŽÍ NA TOM**

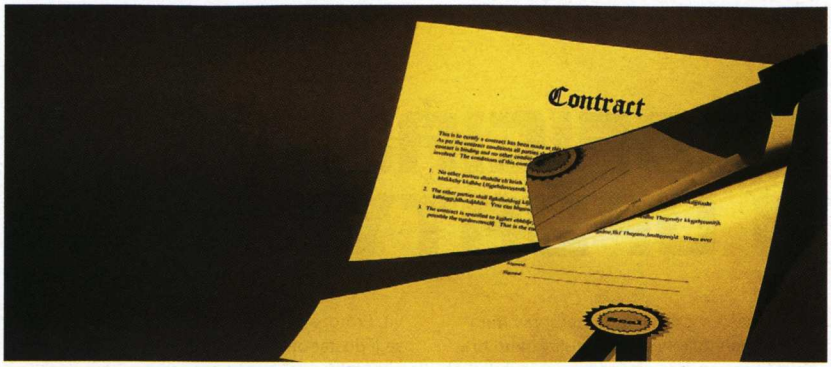


## CRACKY A NEOFICIÁLNÍ PLUGINY A UPDATY

**JE LEGÁLNÍ:**
aplikovat je doma a upravovat hry pomocí oficiálních editorů či po domluvě s distributorem

**NENÍ LEGÁLNÍ:**
vyvíjet a distribuovat cracky a některé neoficiální updaty

**JE SPORNÉ:**
crackovat originálky




# I AGREE, OR DISAGREE?

Licence (či Licenční smlouva, Licenční ujednání nebo Licence Agreement) je jakousi dohodou mezi uživatelem a vývojářem, která vám dovoluje hru/program nainstalovat a hrát. Nebudeme se zde zabývat tím, jak a kdy se uzavírá, protože jde o problematiku dost složitou a – jak už to u složitých věcí v právu chodí – odborníci se ještě nedokázali dohodnout na jednotném výkladu zákona. Takže si jen vystačíme s konstatováním, že licence je (většinou) ten dlouhý anglický text, u kterého je při instalaci nutné zakliknout „I agree" a který nikdy nikdo nečetl a ani číst nebude.

Licence slouží k tomu, aby vývojáři stanovili celou řadu pravidel a podmínek, za kterých se smí jejich hra hrát či jinak používat. Pokud se někdo odhodlá přelouskat onen několikastránkový, právnickou angličtinou napsaný text, dočte se často velmi zajímavé věci. Většinou se dozví, že hru instaluje na vlastní nebezpečí a že vývojáři neručí nikomu za nic, a pokud se cokoli pokazí, nejedná se o jejich starost; často se tam píše, že hru nesmíte nikomu dalšímu prodat, dát ani půjčit, že ji nesmíte nijak kopírovat, jakkoli ji upravovat nebo libovolným způsobem modifikovat; nebo třeba že za jakékoli porušení tohohle všeho bez řečí zaplatíte vývojářům jimi požadovaný obnos a nebudete se s nimi o něj soudit.

Tohle všechno je moc hezké, ale… Pokud je to anglicky, nemusí uživatel vůbec nic číst a celý text klidně rovnou přeskočí. Protože pokud někdo neumí anglicky natolik dobře, aby několika (často i desítkám) tisícům znaků textu porozuměl, není pro něj splněna zákonem požadovaná podmínka srozumitelnosti a celá úžasná, týmem právníků pečlivě připravená licence je v českém prostředí neplatná. Samozřejmě i přes to je licenční smlouva uzavřená; ale vše se pak namísto u hry přiloženého blábolu řídí rovnou českými zákony a platí informace uvedené v tomto článku.

A co v případě, že je smlouva česky, nebo že jí někdo rozumí i v angličtině? Ani pak není vše ztraceno. I když se vás bude licenční text snažit přesvědčit o něčem jiném, právo na půjčování a prodej (viz příslušný boxík) máte vždy. Stejně tak ani nejlepší právník nedokáže napsat smlouvu, která by zprostila vydavatele odpovědnosti za škody, které by v počítači program způsobil – pokud by za to opravdu mohl program a ne hráč svou nešikovností nebo snahou si hru nějak upravit. A modifikace a úpravy? Jsou-li nezbytné k tomu, aby hra fungovala tak, jak by fungovat měla, jsou vždy legální. A pokud ne… o tom byla již řeč výše.

České právo jasně a podrobně stanovuje, co uživatel programu (v našem případě hráč hry) provádět smí a co ne. Licence pouze smí povolit něco, co přímo nepovoluje zákon; rozhodně ale nesmí jít proti němu a zakazovat věc povolenou. A protože vám asi nikdo nedovolí, co nemusí, je většinou zbytečné licence číst. Beztak buď řeknou jen to, co se lze dočíst v tomto článku (jen výrazně nezáživnějším a nesrozumitelnějším způsobem), nebo budou slibovat neslíbitelné a zakazovat nezakázatelné.

## LICENCE

**SMÍ:**
povolit něco, co zákon nepovoluje

**NESMÍ:**
zakázat něco, co zákon dovoluje (či jinak jít proti zákonu); zprostit vydavatele odpovědnosti za škodu

**MUSÍ:**
být napsaná srozumitelně, hlavně co se týče jazyka

**NEMUSÍ:**
být u hry přibalena, protože pak se vše řídí zákonem

## HRY Z DRUHÉ RUKY

V licenčních ujednáních u her se často lze dočíst, že danou hru již nelze nijak dále prodávat, půjčovat ani nic podobného. S půjčováním je to složitější, ale obecně lze konstatovat, že i navzdory všem zákazům je možné hry kamarádům na pár dnů půjčit, pokud takové počínání bude zcela nezištné.

Co se týče prodeje, zde je situace jasná. Autorský zákon v § 14 jasně stanoví, že jakmile je jakékoli autorské dílo – tedy i počítačový program nebo hra – jednou řádně prodáno, ztrácí autor či jeho zástupce ve vztahu k prodanému kusu jakoukoli možnost kontroly či ovlivňování jeho dalšího šíření, je-li prováděno v souladu se zákonem. Pro majitele originálního softwaru to znamená, že jej může zcela bez omezení darovat či prodat. Jediné, na co je třeba si dát pozor, je fakt, že prodejem přestává být prodávající oprávněným uživatelem, a pokud by program používal i nadále, dopouští se protizákonného jednání.

## NEJČASTĚJŠÍ HLOUPOSTI LICENČNÍCH SMLUV U HER

**1. NESMÍTE HRU PRODAT ANI PŮJČIT**
Nesmysl. Jakmile si hru jednou legálně koupíte, zákon jasně říká, že autor ztrácí jakékoli právo ovlivňovat její (legální) rozšiřování.

**2. TVŮRCI NENESOU ŽÁDNOU ODPOVĚDNOST ZA ŠKODY ZPŮSOBENÉ (HROU) NA POČÍTAČI, SOFTWARU, DATECH ČI HARDWARU**
Nesmysl. Zákon jasně vymezuje odpovědnost za škodu způsobenou vadou výrobku a současně stanovuje, že této odpovědnosti se nelze zprostit. Jakékoli jednostranné prohlášení, dohoda či smlouva je tedy odpovědnosti nezbavuje.

**3. NESMÍ SE ZKOUMAT ZDROJOVÝ KÓD, MYŠLENKY A PRINCIPY, NA NICHŽ JE PROGRAM ZALOŽEN**
Nesmysl. Autorský zákon říká (a to doslova) přesný opak – takže každý oprávněný uživatel může zkoumat, co chce.

**4. NA FUNKČNOST CD/DVD JAKOŽTO FYZICKÉHO NOSIČE DAT NENÍ ZÁRUKA**
Nesmysl. Zákon jasně stanoví, že je dvouletá záruka na všechny vady, které by se na výrobku projevily.

**5. UŽIVATEL NESMÍ ZE ŽÁDNÝCH DŮVODŮ ŽALOVAT VÝVOJÁŘE, VYDAVATELE ANI DISTRIBUTORA**
Nesmysl. Zákon jasně stanoví, že jakákoli ujednání, v nichž se spotřebitel (tedy kupující) vzdává svých zákonných práv, jsou neplatná.

# FANOUŠCI A JEJICH HRY

Fanouškovské stránky her jsou jedním ze specifik moderní doby a rozvoje internetu. Ale jak to s nimi je? Je možné si je „jen tak" zakládat? Obecně řečeno – rozhodně a bez problémů. Většina tvůrců her dokonce na své stránky umísťuje „fansite kity", které obsahují screeny, arty, rendery, wallpapery, ikony, melodie… prostě vše potřebné k vytvoření stránek. Aby také ne – každý fanouškovský web pro ně představuje reklamu zdarma. Z právního hlediska je vše vyřešeno tím, že je pro vývojáře běžné fanouškovské stránky podporovat. Tím de facto dávají obecný souhlas s jejich tvorbou, a pokud někdo výslovně neřekne něco jiného, dá se předpokládat, že se vznikem takovýchto stránek souhlasí.

Co screeny a videa z her? Různé obrázky pěkných scenérií, videa ze zajímavých míst, ukázky davových scén z onlinovek… Autorské právo má sice na celou věc svůj názor a výsledkem jsou rozsáhlé studie dokazující míru autorství – a tím i právní legálnost, či nelegálnost takovýchto počinů, ale vývojáři opět raději dají přednost reklamě zdarma před složitými a právně nejistými tahanicemi se svými fanoušky a zákazníky. Takže opět platí totéž – pokud někdo výslovně neřekne opak, je vše v pořádku. Ostatně často i v případech, kdy tvůrci hry slovně deklarují svůj negativní postoj k celé problematice, se k ní v praxi stavějí neutrálně.

Turnaje, to už je jiná věc. Ačkoli i na ně by se dalo aplikovat vše výše uvedené, zde již vstupují do hry peníze. Proto se solidní pořadatelé vždy předem domluví se svým lokálním distributorem a požádají jej o svolení s konáním každé takovéto akce. Sice je málo pravděpodobné, že by se nějaký organizátor kdy dočkal právních postihů za pořádání turnaje, ale i to se může teoreticky stát; především se ale může rozloučit s jakoukoli oficiální podporou svých akcí v budoucnosti. Takže lepší je vždy požádat o svolení. Distributoři většinou nemají nejmenší důvod turnaje jakkoli omezovat, naopak – často je i podporují.

> **ZÁKONY ABANDONWARE NEZNAJÍ A Z POHLEDU PRÁVA SE JEDNÁ O PLNĚ CHRÁNĚNÉ HRY**

## FANOUŠKOVSKÉ STRÁNKY, SCREENY A VIDEA Z HER A TURNAJE

**JE LEGÁLNÍ:**
vytvářet fanouškovské stránky,
pořádat turnaje se souhlasem distributora hry

**NENÍ LEGÁLNÍ:**
(ale v tomto případě většinou bez právních následků): pořádat turnaje bez souhlasu distributora hry

**JE SPORNÉ:**
(ale v tomto případě většinou i legální): uveřejňovat své screeny, dělat herní videa

## CHCETE SE ZEPTAT?

Máte-li na jazyku i po přečtení tohoto článku otázku týkající se autorského práva a obecně softwarového pirátství, využijte možnosti vyzpovídat BSA! Zástupce sdružení zabývajícího se „prosazováním bezpečného a legálního digitálního světa" Jan Hlaváč je totiž hostem aktuálního dílu rozhovoru NAOSTRO! Více informací na straně 99.

## VYBRANÉ PARAGRAFY

### 121/2000 SB., AUTORSKÝ ZÁKON

§ 30 – Volná užití

**1.** Za užití díla podle tohoto zákona se nepovažuje užití pro osobní potřebu fyzické osoby, jehož účelem není dosažení přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu, nestanoví-li tento zákon jinak.

**2.** Do práva autorského nezasahuje ten, kdo pro svou osobní potřebu zhotoví záznam, rozmnoženinu nebo napodobeninu díla.

**3.** Nestanoví-li tento zákon jinak, užitím podle tohoto zákona je užití počítačového programu či elektronické databáze i pro osobní potřebu fyzické osoby… včetně zhotovení rozmnoženiny takových děl i pro takovou potřebu; stejně je užitím podle tohoto zákona… pořízení záznamu audiovizuálního díla při jeho provozování ze záznamu nebo jeho přenosu (§ 20) i pro osobní potřebu fyzické osoby…

§ 66 - Omezení rozsahu autorových práv k počítačovému programu

**1.** Do práva autorského nezasahuje oprávněný uživatel rozmnoženiny počítačového programu, jestliže…
**b)** si zhotoví záložní rozmnoženinu počítačového programu, je-li nezbytná pro jeho užívání…

**2.** Za rozmnožování počítačového programu podle tohoto zákona se považuje i zhotovení rozmnoženiny, je-li nezbytná k zavedení a uložení počítačového programu do paměti počítače, jakož i pro jeho zobrazení, provoz a přenos…

**6.** Oprávněným uživatelem počítačového programu je oprávněný nabyvatel rozmnoženiny počítačového programu, který má vlastnické či jiné právo k rozmnoženině počítačového programu, a to za účelem jejího využití…

### 140/1961 SB., TRESTNÍ ZÁKON

§ 152 Porušování autorského práva, práv souvisejících s právem autorským a práv k databázi

**1.** Kdo neoprávněně zasáhne do zákonem chráněných práv k autorskému dílu, uměleckému výkonu, zvukovému či zvukově obrazovému záznamu, rozhlasovému nebo televiznímu vysílání nebo databázi, bude potrestán odnětím svobody až na dvě léta nebo peněžitým trestem nebo propadnutím věci.

**2.** Odnětím svobody na šest měsíců až pět let nebo peněžitým trestem nebo propadnutím věci bude pachatel potrestán,
**a)** získá-li činem uvedeným v odstavci 1 značný prospěch, nebo
**b)** dopustí-li se takového činu ve značném rozsahu.

# FREEWARE A SPOL., S.R.O.

Jak asi mnozí z vás vědí, je možné setkat se s programy, které jsou zdarma – a přitom se nejedná o pirátské kopie, ale o zcela regulérní, legální a plnohodnotné programy. Jejich jednotlivé typy se od sebe liší jak svým účelem, tak i podmínkami, jimiž se jejich užívání řídí.

Freeware je asi nejznámější skupina těchto programů. Ve svém principu je freeware stejný jako „normální" komerční software s jediným rozdílem – je zcela zdarma. Přitom se ale často jedná o plnohodnotné programy; pokud opomineme freewarové hry, jde i o celou řadu běžně užívaných utilit (za všechny uveďme populární WinAmp). Pokud se bude uživatel řídit pravidly v tomto článku obsaženými, je zcela legální si jakýkoli freeware sehnat a používat jej.

Ovšem pozor – většina freeware programů je freeware pouze při nekomerčním použití, a pokud je chcete používat v práci, musíte za ně zaplatit. A i zde se najde jeden právní problém: Je jasné, že pokud si třeba architekt stáhne kreslicí program, který je freewarem pouze pro nekomerční využití, a pak s ním bude malovat technické výkresy a plány pro své zákazníky, porušil zákon. Ale co když si jej nainstaluje do svého počítače v práci a bude v něm malovat například obrázky pro svou tříletou dceru? To už je sporné.

Další variantou programů „zdarma" je shareware. Jedná se vlastně o klasický, plnohodnotný komerční software, obsahující zkušební dobu, po kterou je možné jej zdarma využívat. Po jejím vypršení musí uživatel program buďto odinstalovat, nebo za něj zaplatit. Zde je vše jasné – jakkoli crackovat shareware či jej zprovozňovat pokoutně získanými licenčními čísly je nelegální.

Adware je také plnohodnotný komerční software, jen se od sharewaru liší tím, že je plný reklam. Typickým příkladem adware je ICQ – stáhnete jej zdarma a reklamy na vás blikají z každého okna. Pokud si zaplatíte, zbavíte se jich, ale na funkce a možnosti programu to nebude mít žádný vliv. Stejně jako v případě shareware i zde platí, že hodní kluci, skautíci a Vinnetouové adware ani nic podobného necrackují a buďto si zaplatí, nebo koukají na reklamy.

Posledním – a asi nejzajímavějším – členem klubu „zadarmo" je abandonware. Jedná se o programy starší než pět let, které již nikdo nedistribuuje, neprodává a ani nijak oficiálně nepodporuje. V herní praxi se většinou jedná o pomocí emulátorů spouštěné klasiky ze starých konzolí (ZX Spectrum, Amiga atd.). Ovšem pozor – zákony ani u nás, ani nikde ve světě abandonware neznají a z pohledu práva se jedná o klasické, plně chráněné programy či hry. A to až do okamžiku, kdy se jejich autoři rozhodnou uvolnit je zdarma jako freeware, či do okamžiku, kdy uplyne 70 let od smrti jejich autora. Takže z pohledu práva je abandonware stále plnohodnotný komerční software a jakékoli jeho šíření je nelegální – a pokud někdo činí opak, může se spolehnout pouze na staré známé rčení „kde není žalobce, není ani soudce".

## FREEWARE A SPOL.

**JE LEGÁLNÍ:**
používat freeware, adware a shareware během zkušební doby

**NENÍ LEGÁLNÍ:**
crackovat shareware

**JE SPORNÉ:**
používat abandonware, používat freeware v práci či přímo k výkonu práce

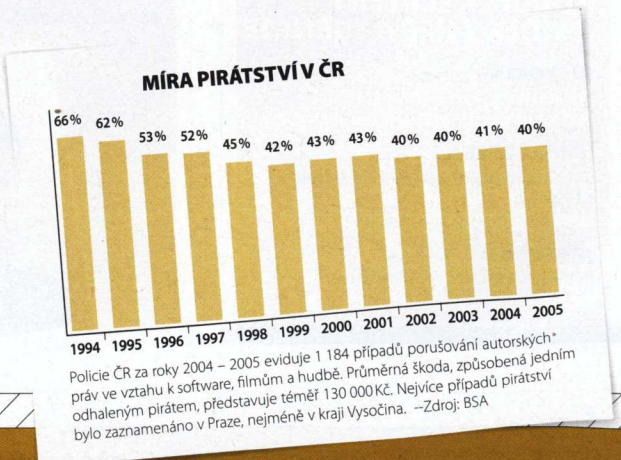
## UŽ VÁM Z TOHO JDE HLAVA KOLEM?

Cílem tohoto článku není nějak umravňovat, zastrašovat či něco podobného. Snažili jsme se jej napsat co nejobjektivněji a nejnezaujatěji vzhledem k vytyčenému cíli – a tím bylo rozebrat všechny záležitosti autorského práva, které se hráčů počítačových her dotýkají a které by je mohly zajímat; informovat o tom, co je dle zákona správné a co nikoli a navrch poskytnout nějaké statistiky a fakta o práci soudnictví a policie v naší zemi v oblasti softwarového pirátství. To vše tak, aby si každý mohl udělat vlastní názor na celou věc a podle toho se zařídit.

Cílem článku bylo zvýšit povědomí o právní situaci v ČR tak, aby vás už žádný pirát-podnikatel nemohl přesvědčit o tom, že stahovat hry z internetu je vlastně úplně legální (pokud tedy víte jak na to, že?); a aby vás ani rodiče nemohli strašit tím, že pokud si budete stahovat singly oblíbených zpěváků z internetu, zavřou vás na doživotí.

Přes všechny informace si především pamatujte jedno: Právo je o výkladu. A především o tom výkladu, kterého se drží konkrétní soudce při vynášení rozsudku.

**„PRÁVO JE O VÝKLADU. A PŘEDEVŠÍM O TOM VÝKLADU, KTERÉHO SE DRŽÍ SOUDCE PŘI VYNÁŠENÍ ROZSUDKU"**




Policie ČR za roky 2004 – 2005 eviduje 1 184 případů porušování autorských* práv ve vztahu k software, filmům a hudbě. Průměrná škoda, způsobená jedním odhaleným pirátem, představuje téměř 130 000 Kč. Nejvíce případů pirátství bylo zaznamenáno v Praze, nejméně v kraji Vysočina. --Zdroj: BSA

# PC RECENZE

Otevíráme vám bránu do světa počítačových her

KAMIL GRIC
šéfredaktor

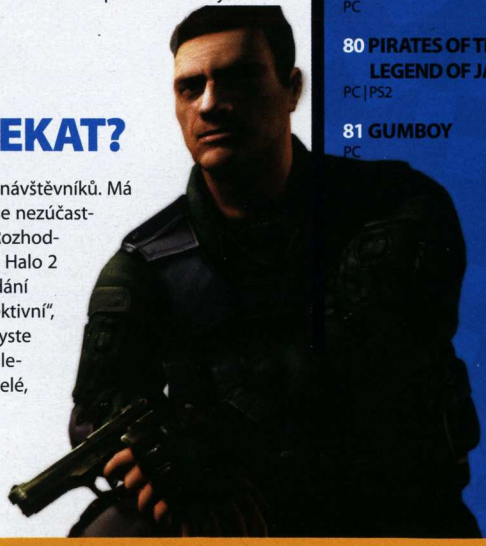
## ČESKÝ VÝKŘIK LETNÍ SEZÓNY

Slýcháte to ze všech stran. Doby vývojářského pravěku v českých zemích jsou již dávno za námi a množství perspektivních týmů se každým rokem zvyšuje. Jen ten s číslem 2006 byl zatím na české výtvory nebývale chudý. Naštěstí však mohu mluvit v minulém čase. El Matador je prvním výkřikem, od kterého jsme čekali na české poměry nebývale akční záležitost, od prvopočátku až do samotného konce (viz naše recenze) přirovnávanou k finskému Maxi Paynovi. Výsledek, o němž referuje ve své recenzi Karel Kališ, nezklamal – a stejně tak bohužel nepřekvapil. Přesto je El Matador jedním z kandidátů na zářijové „must play".

Jakkoliv se zdá, že byly i letošní červenec a srpen chudé, rád se pokusím tuto zažitou pravdu vyvrátit. Vždyť já sám si užíval nového ročníku fotbalové simulace FIFA 07, jež se dá stěží zaškatulkovat do oblasti neznámých titulů, a ze seznamu dalších recenzovaných her vystupují pojmy jako F.E.A.R., Flatout, Reservoir Dogs a další. Vaše pozornost by se vedle druhé jmenované hry měla stočit také k ambiciózním počinu The Ship, který je horkým kandidátem doupěcích, po-uzávěrkových nocí. Nemáte stále dost? Staré známé hity jako Civilizace IV nebo Rome: Total War se formou svých datadisků znovu hlásí o pozornost. Dejte jim šanci.

## HALO 2 PRO PC: MÁ SMYSL ČEKAT?

Letošní lipské Games Convention nabídlo mezi všemi hity také prezentaci nejsilnější značky microsoftí konzole Xbox, sci-fi střílečky Halo, konkrétně zastoupené konverzí druhého dílu pro PC. Prezentace měla všechny předpoklady zaujmout: silný stroj, Windows Vista (Halo 2 vyjde exkluzivně pro ně), rozlišení 1 920 × 1 200. Přesto se ze všech stran ozývalo zklamání. Nepochybně kvalitní počin s dlouhým odstupem od svého vydání ztrácí na atraktivitě, a rozporuplné reakce na kvalitu grafického zpracování nepřicházely pouze z řad běžných návštěvníků. Má smysl čekat, ptá se nezúčastněný fanoušek? Rozhodně. Jakkoliv bude Halo 2 v době svého vydání „staré a neperspektivní", jeho hratelnost byste na PC jen těžko hledali. Vydržte, přátelé, vydržte.



52 EL MATADOR
PC

56 FLATOUT 2
PC | PS2 | XBOX

60 FIFA 07
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360

64 RESERVOIR DOGS
PC | PS2 | XBOX

66 THE SHIP
PC

68 F.E.A.R. COMBAT
PC

70 CIVILIZATION IV: WARLORDS
PC

71 NOČNÍ HLÍDKA
PC

72 MICRO MACHINES V4
PC | PS2 | XBOX

73 SAFECRACKER
PC

74 ROME TOTAL WAR ALEXANDER
PC

75 DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD
PC

76 CIVCITY: ROME
PC

78 WARPATH
PC

80 PIRATES OF THE CARIBBEAN THE LEGEND OF JACK SPARROW
PC | PS2

81 GUMBOY
PC

**[52]** EL MATADOR

**Připravte si pistole a zásobníky**
| PC |

**[60]** FIFA 07

**Nový rok, nový fotbal, nové zážitky** | PC | PS2 | Xbox | Xbox 360 |

**[68]** F.E.A.R. COMBAT

**Další porce strachu, tentokrát zcela zdarma** | PC |

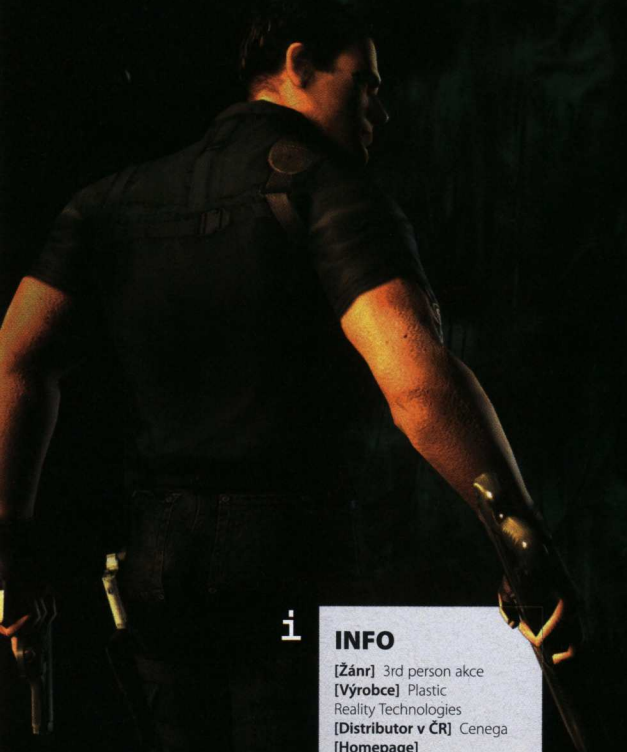
**[66]** THE SHIP

**Zaoceánská loď plná překvapení**
| PC |

# EL MATADOR

DOUPĚ
Video najdete na DVD 9/06

## Zajeďte si na prodloužené prázdniny do Kolumbie mezi narkobarony. Bouchačku s sebou



Česká herně-tvůrčí scéna stoupá na stupnici kvality. Dávno pryč jsou první pokusy ve formě průměrných či zcela podprůměrných adventur a bezostyšných kopií slavnějších her. Nemálo titulů slavilo slušný úspěch i daleko za hranicemi naší republiky a dočkali jsme se i dvou pecek v podobě skvělé Operation Flashpoint a ještě o chlup lepší Mafie (minimálně tedy podle hodnocení na serveru Gamerankings). První velká hra tvůrců z Plastic Reality – Korea: Forgotten Conflict sice takovou díru do světa neudělala, ale určité kvality se jí bezesporu nedají upřít. Ostatně jste se o tom mohli sami přesvědčit, neboť před nějakým tím měsícem vyšla Korea jako plná hra u vašeho milovaného Doupěte. Nové dílko s exotickým názvem El Matador mělo už bezesporu ambice vyšší, ale teď, když jste zabrousili očima na závěrečnou tabulku s hodnocením (jen se netvařte, že jste to neudělali), už víte, že o aspiranta na titul nejlépe bodované české hry se nejedná. To však automaticky neznamená, že jde o špatnou hru. Spíš naopak, El Matador má i přes celou řádku štiplavých nedostatků své nezpochybnitelné kouzlo.

### Málo keců, hodně akce

Z původně plánovaného žánru stealth akce se hra proměnila v čistou akci. Dynamickou, brutální a neskutečně svižnou jízdu, která vás na začátku vtáhne do sebe a vyplivne až po několika hodinách při závěrečných titulcích. Už samotný úvod se s vámi nepáře. Žádné intro, jen pár informací o nové misi na nahrávací obrazovce. Majitel prominentního nočního klubu v Novém Mexiku zapletený do prodávání drog unesl mladou dívku, dva nastrčení agenti zmizeli. Je tedy na policejním protidrogovém útvaru, jehož jste jako hlavní hrdina členem, vyčistit sídlo neřesti. Krátká ingame animace sledující efektivní přípravu policejního oddílu na akci a jde se na to. Zevnitř klubu se ozývá divoká techno hudba. Do dveří vbíhají první členové úderného oddílu, snažíte se jim držet v patách. Prásk! Prásk! Ratatata! Zběsilá přestřelka mezi strážci klubu a policií začíná.

Tvůrci slibovali silný příběh, nic podobného se však nekoná. Základní nastínění děje si můžete přečíst v manuálu, jeho implementací přímo do hry se tvůrci příliš neobtěžovali. Jmenujete se Victor Corbet, člen speciální protinarkotické organizace DEA. V poslední době se začíná stupňovat aktivita drogových králů v Jižní Americe. DEA posílá do oblasti skupinu svých elitních agentů, ale ti jsou zmasakrováni při útoku na centrálu protidrogové organizace v Bogotě. Dle dostupných informací za útokem stojí La Valedora – konglomerát nejvlivnějších drogových šéfů regionu. Ve snaze ovládnout celé území se nezastaví před ničím, útok na samé srdce policejní organizace sloužil pouze jako ukázka síly. DEA má však v balíčku ještě jedno eso, největšího drsňáka a nejzkušenějšího lovce narkobaronů – vás. Po krátkém úvodu v Tijuaně si tedy balíte svých pět švestek (a pětatřicet bouchaček, granátů nepočítaně) a vyrážíte vstříc Kolumbii.

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
*Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy*

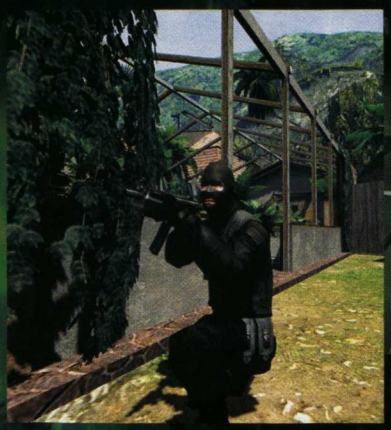
> **EL MATADOR ZAPADÁ DO ŽÁNRU AKČNÍCH 3RD PERSON AKCÍ TAK PŘESNĚ JAKO KRYCHLE DO ČTVERCOVÉHO OTVORU**

### INFO

**[Žánr]** 3rd person akce
**[Výrobce]** Plastic Reality Technologies
**[Distributor v ČR]** Cenega
**[Homepage]** www.elmatador.net
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Kompletní
**[Cena]** 899 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Max Payne 2 **9,3**
Advent Rising **7,3**
Total Overdose **6,1**



**[VILA]**
Že by proslulá Vila Vilekula?

**[ŠOK]**
Snad jsem se neprostřílel do hry z 2. sv. války?

Proti kartelu naštěstí nejste sami, ale připojíte se k místní pobočce DEA. Její jádro tvoří kapitán a tři důstojníci, drsní jako levný toaletní papír, ale stejně jako on v akci nezklamou. Tvůrci se snažili načrtnout jejich charaktery v několika ingame animacích, ale výsledek prakticky nestojí za řeč. Právě teď, chvíli po dohrání hry, si s jistotou dokáži vybavit, že jedna je žena, další nosí legrační brýle a třetí kolega hlavního hrdinu nesnáší. Kromě toho jsou všichni drsní, hodně drsní. A přestože mají na zádech napsáno Policia, jejich práce spíše připomíná likvidační četu. Na žádné zatýkání se nehraje, nejblíže k hlášce „Ruce vzhůru!" má letmo proceděné „Chcípni, ty parchante!" Ostatně, proč se taky tahat s nějakými pouty, když se na jejich místo vejde nějaká ta Uzi navíc?

## Jste to vy, Maxi Payne?

El Matador zapadá do žánru akčních 3rd person akcí stejně přesně jako krychle do čtvercového otvoru. Pokud bych si chtěl maximálně ušetřit práci, popíšu hru jako akčnějšího a dravějšího Maxe Payna z prostředí boje proti drogovým šmejdům a jdu spokojeně na šmoulovou zmrzlinu. Jenže nejenže by mě šéfredaktor nepochválil, ale ani by mě na oblíbený druh zmrzliny nepozval. Letmo tedy zavrtáme pod povrch. Fenomenální dílko finských Remedy nebylo zmíněno náhodou. Kromě společné žánrové škatulky a dalších drobností totiž sdílejí i takřka na chlup stejný bullet time (zde jako slow motion), tedy systém zpomalení času. Pomocí Shiftu a směrových šipek provádíte efektní skoky do stran, klávesa Tab zapíná a vypíná zpomalení času kdykoliv. Jak už to v podobných hrách bývá, nabitý ukazatel zpomalení času ubývá rychleji, než by bylo hráči milé. Rozhodně se hodí slow motion využívat rozvážlivě, protože nejednou se stává kruciálním prvkem pro vyvázntí z přestřelky se zdravou kůží.

Pohůnkové narkobossů vám totiž dokáží často pořádně zatopit. Kromě toho, že disponují početní převahou, jsou obdařeni až nezvykle přesnou muškou. Dokáží číhat na některých špatně viditelných místech a občas schytáte pěkných pár včeliček, než útočníka lokalizujete. Těmito trochu nefér berličkami tvůrci zakrývají rozpačitou umělou inteligenci. Protivníci se kryjí, občas někam popoběhnou a to je vše. V ojedinělých případech se zmůžou na samostatnou akci, kdy nešetří granáty, ale nečekejte nic ve stylu společného taktického postupu.

Kromě běžných posluhovačů narazíte na polo-bossy a samotné drogové šéfy. Blížící se střet s těmito tužšími protivníky indikuje velký obrázek jejich obličeje spolu s ukazatelem života na levé straně obrazovky. Jediný rozdíl mezi bossy a řadovým cannon fodderem je v počtu nábojů, který dokáží s radostí inkasovat do obličeje. Řadovému pěšákovi už jeden olověný dáreček vymaže úsměv z tváře, boss ustojí celý zásobník, aniž se mu oloupe sklovina ze zubů.

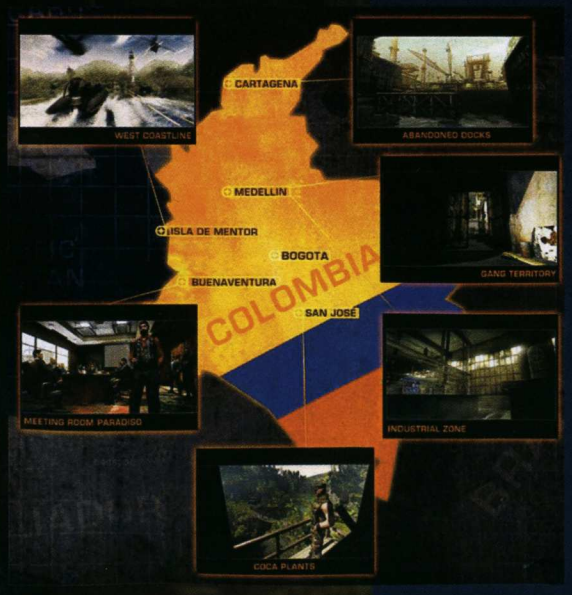
## Olověný čardáš

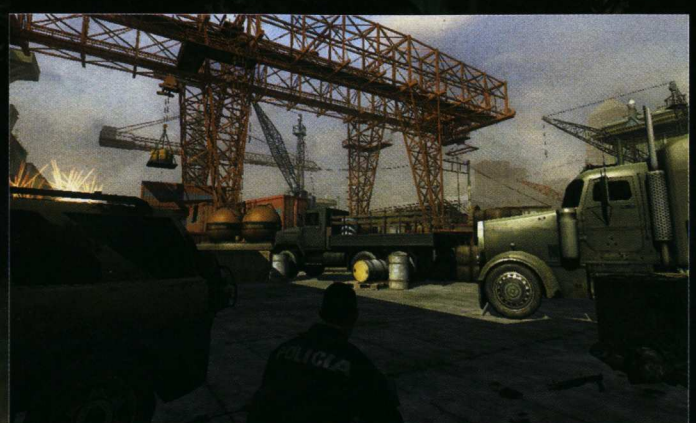
Při vaší křížové výpravě proti organizaci La Valedora se k vám mnohdy připojí také část zásahové jednotky. Její členové se chovají zcela autonomně, rozkazovat jim nelze. Pomoc policistů je diskutabilní, umělá inteligence neoslní. Bez váhání vám přeběhnou před muškou, jako by se nechumelilo. Naštěstí je nelze zastřelit (i když občas by se mi vážně ulevilo). V některých případech pár šmejdů odstřelí, aniž si jich vy stihnete všimnout, jindy z půl metru zasypávají protivníka sprškou olova, ale ten dál vesele pálí po vás. Ovšem zcela nezpochybnitelný je jejich vliv na celkovou atmosféru hru. Už v samotné první misi máte pocit, že jste součástí pravé policejní akce, a podobné pocity si zažijete často. A to i přes to, že ve skutečnosti jako obvykle všechna špinavá práce zůstává na vás a vašem arzenálu.

Ten je opravdu široký. Opět si všimnete velké podobnosti s Maxem Paynem. Nejen díky podobnému členění na pistole, samopaly, útočné pušky, brokovnice, odstřelovací pušky a speciality, ale i podobnému složení. Najdete tu

### PRŮVODCE PO KOLUMBII ANEB KAM SE PODÍVÁTE

- **West coastline**
  Západní pobřeží
- **Meeting room Paradiso**
  Zasedací místnost Paradiso
- **Coca plants**
  Plantáže koky
- **Industrial zone**
  Průmyslová oblast
- **Gang territory**
  Území gangů
- **Abandoned docks**
  Opuštěné doky



## DRUHÝ NÁZOR

El Matador je hodně rozporuplný kousek. Dovedu si představit, že jej mnozí recenzenti rozcupůjí a ani se nebude moc čemu divit – hra jim sebevražedně poskytuje desítky důvodů (například je možné zaseknout se v tutoriálu). Na druhou stranu – pokud vás baví divoké přestřelky, dokáže vás jejich razance spolu s grafickým pozlátkem zabavit na několik hodin. Výsledné číslo si tedy upravte dle svých preferencí.
Hodnocení: **5,0–7,0**

[ROMANTIK]
Škoda, že tu není má milá – Uzi

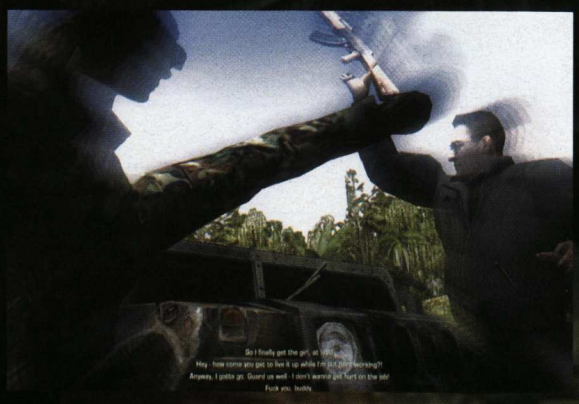
Desert Eagle, Uzi i ve variantě do obou rukou, nesmí chybět AKčko, M4, lupara či dávkovací brokovnice Pancor. Dokonce dojde i na výbušninu C4, raketomet a mazlíka v podobě rotačního kulometu. Ale narazíte na celou řádku dalších zbraní, nesmím zapomenout ani na několik druhů granátů, které se rozhodně v Matadorovi nevyplatí podceňovat.

### Lesk a bída Kolumbie

El Matador nabízí patnáct misí rozdělených do šesti kapitol a prologu. I když se zdá počet dostatečně vysoký, dají se proběhnout za dobu kolem šesti až sedmi hodin. Při nejlehčí obtížnosti může klesnout herní doba ještě níž, vše závisí na tom, kolikrát budete donuceni k potupnému nahrávání pozice. Nepotěší ani stereotypní náplň misí. Vše se točí ve víru divokých přestřelek, občas narazíte i na zpestřující prvek jako vyhazování věcí do vzduchu či naopak zabránění výbuchu. Podobné případy se ovšem dají spočítat na prstech jedné ruky. Zbytek hry se nese ve stylu scénáře: prostřílej si cestu k bossovi, zastřel bosse. Opakujte daný postup čtyřikrát a dostanete se k závěrečným titulkům. Paradoxní na tom je fakt, že i když jsem si repetetivnost uvědomoval, skoro vůbec mi nevadila. Pokud vás chytí zběsilá akce do svých osidel, úplně jí odpustíte spoustu nedostatků. Ani vám nebude vadit lineární postup úrovněmi složenými z klasických koridorů. Vpřed, stále vpřed budete neustále hnáni, za další dávkou střelby, výbuchů a akce.

> **„NA ŽÁDNÉ ZATÝKÁNÍ SE NEHRAJE, NEJBLÍŽE K HLÁŠCE „RUCE VZHŮRU!“ MÁ LETMO PROCEDĚNÉ „CHCÍPNI, TY PARCHANTE!“**

Svůj díl si na to nese i výborné herní prostředí až s fanatickým důrazem na detail. Vše vypadá naprosto realisticky, ne jako pouhé herní kulisy. Některé lokace v tomto excelují, hlavně většina exteriérů, a to včetně spletité džungle. Až na tréninkovou misi, ve které jsou zcela evidentní hranice úrovně, si budete připadat jak v daleko větším prostoru, než je ve skutečnosti pravda. Interní engine Typhoon 2 navíc zvládá spoustu moderních efektů, za zmínku stojí skvěle vypadající stíny a obličeje postav. Vše se navíc výborně hýbe i na slabších konfiguracích. Grafika sice na úplnou špičkou nemá, ale Plastici se rozhodně nemají za co stydět. Věčná škoda, že kvalitu hry podráží velké množství bugů a celková neodladěnost hry. Pokud přeskočím umělou inteligenci, narazíte na chyby typu podivná účinnost zbraní v některých pasážích hry, příliš dlouhé loadovací doby při quickloadu, občasný náhlý pokles frame ratu, výpadek kamery atd. Přes to všechno, slabší AI, prachbídný příběh bez vyvrcholení a bugy jsem se při hraní El Matadora dobře bavil. Nic není u hry důležitější.



[DEJ MU!]
Vsázím dvacku na hlavního hrdinu

**EL MATADOR** **7,2**

VERDIKT

- Svižná akce
- Důraz na detaily
- Výborně navržené úrovně
- Spousta zbraní

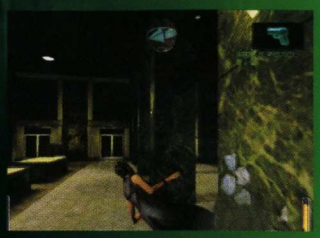
- Až moc bugů
- Rozpačitá AI
- Plytký příběh, poměrně krátké

Chytlavá akce se skvělými úrovněmi, která však trpí celou řádkou neduhů. Škoda, pár měsíců vývoje navíc by El Matadorovi jen prospělo.

## BULLET TIME U KONKURENCE

### ENTER THE MATRIX

Svět je jen virtuální realita, kterou si vybraní jedinci dokáží volně ohýbat. Třeba i ke zpomalení času.

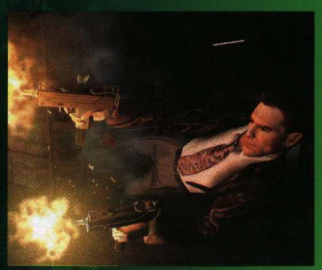


### JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Mocní Jediové ovládají Sílu k nejrůznějším účelům. Zrychlení pohybu je jedním z nich

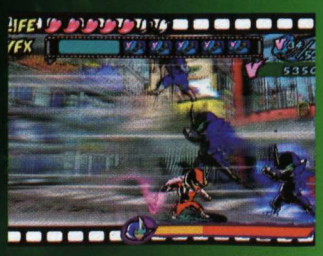
### MAX PAYNE 2

Max při své těžké životní pouti začal být závislý na práškách proti bolesti. A ty na něj začaly mít vedlejší vliv, který se projevoval jako subjektivní zpomalení času.

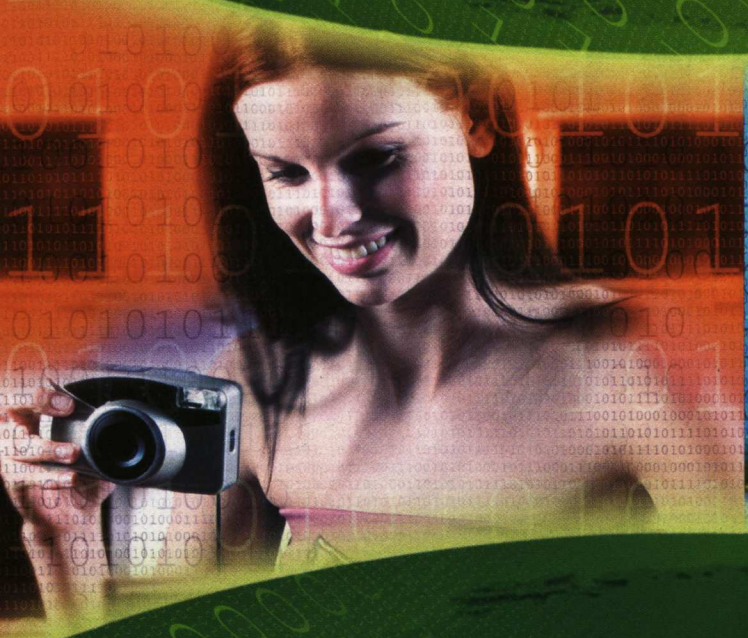


### VIEWTIFUL JOE

Joe se chce stát filmovým superhrdinou. A ve filmu a u superhrdinů je jak známo možné všechno.



# JEDEN SVĚT NESTAČÍ



www.bvv.cz/invex

# invex

ufi Approved Event

16. mezinárodní veletrh informačních a komunikačních technologií

# digitex

www.bvv.cz/digitex

2. mezinárodní veletrh spotřební elektroniky a digitální zábavy

**9. – 13. 10. 2006**

**BRNO – VÝSTAVIŠTĚ**


Veletrhy Brno, a.s.
Výstaviště 1
647 00 Brno
Czech Republic
Tel.: +420 541 152 849
Fax: +420 541 153 057
www.bvv.cz/invex
www.bvv.cz/digitex


Central European Exhibition Centre

BVV Veletrhy Brno

# FLATOUT 2

## Starý vůz na vrakoviště nepatří… do arény ano!

DOUPĚ 9/06 HRA MĚSÍCE PC

Tichá voda břehy mele. Přesně tímhle pořekadlem se řídil původní Flatout. Bez větších ovací přišel, viděl a zvítězil. Zcela logicky tudíž přichází druhý díl, který se bude snažit uchvátit ještě širší spektrum lidí a vychytat nedostatky z dřívějška. Hra se objevila na pultech, takže… povedlo se?

### Novinka postaru

Naprosto stejný, a přesto tolik jiný. Takový je Flatout 2. Koncepce zůstala zachována, a sice demoliční závody plné zvratů a nečekaných událostí. Některé zásadní inovace se přesto dostaly ke slovu. První z nich je režim kariéry. Už žádné nudné projíždění od závodu k závodu. Nyní je vozový park rozdělen na tři základní skupiny (plus jednu bonusovou). Začínáte s „derby speciály", což jsou domlácené vraky bez skel, světel, částí karoserie a s množstvím koroze. Nenechte se zmást. Důležité jsou plašící se koně pod kapotou, kterou často ještě disponují. V této skupině se naučíte Flatout 2 ovládat. Soupeři nejsou nikterak inteligentní a v podstatě vás nechávají vyhrávat.

Netrvá dlouho a po odjetí několika šampionátů dostáváte nabídku do soutěže „závodních speciálů". Zde je laťka postavena o něco výše. Vozidla i náhradní díly jsou minimálně dvojnásobně dražší a úroveň oponentů o třídu lepší. Zlatým hřebem je kategorie „cestovních vozů", v níž objevíte nablýskané klenoty s ohromujícím výkonem a neméně dech vyrážející cenou. Ovšem chromované lišty blatníků se budou lesknout vždy jen pouhou chvíli.

### Tak dlouho se naráží do protivníků, až…

Model poškození je zvolen zhruba tak, aby nenadchnul, ale ani neurazil. V žádném případě nečekejte simulátor s reálným poškozením jako v Richard Burns Rally. Od něj má stejně daleko jako od arkád typu Juiced nebo Outrun 2006. Jinými slovy – karamboly se soupeři většinou končí postupným ničením automobilu, odlétáváním kusů karoserie či dílů (není problém přijít ani o kolo). Ovšem úroveň poškození je vždy pouze kosmetického rázu. Ať už je vůz zdemolován sebevíc, vždy dokáže řadit přesně, tlumiče nejeví známky opotřebení a motor šlape jako hodinky. To ale pouze do soudného okamžiku. Hromada plechu se neustále mačká, mačká, až najednou překročí určitý práh a jednoduše vybouchne. Závod končí a vy jej můžete opakovat.

Fyzikální model se blíží spíše realitě, ale čas od času se objeví úlet. Stalo se mi, že jsem se při rychlosti kolem sto padesáti kilometrů za hodinu letmo dotkl patníku. Za následný prapodivný

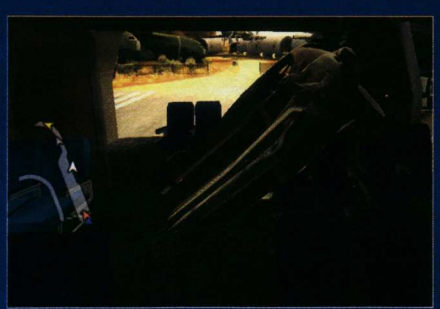
**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Pláže nad koncem prázdnin

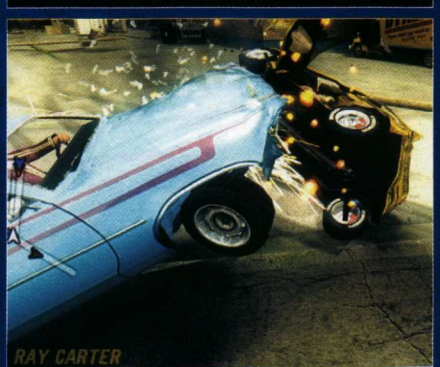
**INFO**

**[Žánr]** Závodní arkáda
**[Výrobce]** Bugbear Entertainment
**[Distributor v ČR]** TOP CD
**[Homepage]** www.flatoutgame.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
**[Lokalizace]** Kompletní
**[Cena]** 299 Kč

**PLATFORMA:**
**PC, PS2, XBOX**

**KONKURENTI:**
Outrun 2006 **7,0**
Juiced **6,0**
NFS: Most Wanted **8,0**






**[AUUUUUU]**
Tak tomu říkám pěkná pecka

psí kus by se nestyděl ani Aleš Valenta. Autoři se pyšní tím, že lze během závodu veškeré objekty zdemolovat. Veškeré, samozřejmě bráno s trochou nadsázky, protože je jasné, že asi nepokoříte mrakodrap. Co slíbili, to také splnili. Při průjezdu polní cestou se po dřevěné ohrádce jenom zaprášíš, stejně tak po traverzách, sloupech, lešeních, stěnách od stodol, benzínových pumpách, malotraktorech a dalších elementech. Ale jak bylo uvedeno výše, čas od času se objeví objekt, který prostě nejde zničit a naopak spíše zničíte sebe. Bohužel jsou rozbitné věci od nerozbitných mnohdy velice špatně rozeznatelné.

Opět si neodpustím jednu „veselou historku z natáčení". Při ďábelské rychlosti jsem proskočil stodolou s nadějí, že nepřátelé za mnou již boj vzdají. Bylo pár metrů před cílem a neměl jsem se čeho obávat. Jen poslední průjezd. Uprostřed zatáčky stála malá dřevěná chajdaloupka pokrytá houštím. Proč zbytečně kličkovat a riskovat smyk? Vždyť za demolici bude bonus! Chyba lávky. Byla to zrada. Přesně ten případ, kdy si myslíte, že efektně zbouráte další objekt, a místo toho narazíte do něčeho, co vlastnostmi připomíná spíše betonovou zeď.

## 5 DŮVODŮ, PROČ HRÁT FLATOUT 2

- Můžete rozmlátit sousedovo auto alespoň virtuálně
- Nevyhrává rychlejší, ale silnější
- Čím větší děláte nepořádek, tím jste lepší
- Přesvědčíte se, že ženy za volantem jsou nejnebezpečnější
- Přes všechen chaos nedostanete od policistů ani jeden bodík

**[NITRO V PRAXI]**
Jen to osolit a soupeře necháváte za sebou

# CO NABÍZÍ AKROBACIE

Jedním ze zajímavých režimů Flatout 2 je i takzvaná akrobacie, která se po dokončení šampionátu stává skvělým zpestřením a výrazným způsobem prodlužuje životnost hry. Soupeří se ve dvanácti různých disciplínách. Všechny do jedné se mohou zdát trochu morbidní, ovšem jde o nadsázku jako ostatně v celém Flatoutu.

### HIGH JUMP

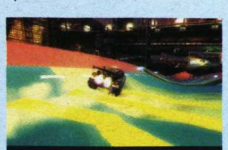
High Jump aneb skok do výšky. Úkol je prozaický. Nabrat co nejvyšší rychlost, vyhnout se po cestě barelům (náraz zpomaluje) a na konci zvolit ideální úhel, aby se vystřelená figurka rozplácla o zeď v co nejvyšším bodě.

### BOWLING

Klasický bowling, pouze s tím rozdílem, že kouli střídá letící člověk. Opět se rozjíždíte na maximální rychlost, vyhýbáte se koulím a ve vhodný okamžik volíte správný úhel. Oproti High Jump byste zde měli korigovat směr letícího nebožtíka.

### SKI JUMP

Skoky na lyžích jsou v našich končinách poslední dobou velmi populární. Proč si ale neskočit bez lyží? Na skokanském můstku vyvinete maximální rychlost, vyhýbáte se překážkám na kraji a ve vhodnou situaci panáčka vymrštíte.



### CURLING

Nejdříve se vydáte krkolomnou dráhou, na níž se není lehké udržet. Když už se konečně dostanete na odpalovací rampu a podaří se vám zvolit správný úhel, měli byste panáčka ve vzduchu trochu nasměrovat a ke konci pozdýchnout. V Curlingu hrají roli milimetry.

### STONE SKIPPING

Úkol je jasný. Vymrštit panáka co nejdále a ještě navíc pod takovým úhlem, aby na vodě udělal žabičky (jako když se kameny odráží od vodní hladiny). Důležité je, že panáka vystřelíte, až když se sami odrazíte ze skákacího prkna.

### RING OF FIRE

Královská disciplína všech akrobatů. Prohodit nebohého človíčka všemi kruhy a ještě se trefit do bazénku se zdá být nadlidský výkon, ale stačí jen málo. Při rozjezdu ani jednou neškobrtnout a zadat optimální úhel.

### FIELD GOAL

Field Goal aneb ragby. Úkol je nyní trošičku těžší. V co nejkratším časovém intervalu se prokličkovat mezi stojícími a pohyblivými atrapami fotbalistů a vystřelit panáčka tak, aby proletěl brankou. Skutečně nic jednoduchého.

### ROYAL FLUSH

Royal Flush neboli čistá postupka. Jak sám název napovídá, budete se trefovat do karet. Čím větší kartu trefíte, tím více máte bodů. Jestli složíte během pěti kol nějakou postupku, můžete se radovat ze zisku financí.

### BASKETBALL

Opět je tu stará známá nájezdová rampa. Ovšem s tím rozdílem, že se s hadrovým panákem musíte trefit do basketbalového koše. Nadlidský úkol? Naštěstí je košů více a jsou různě bodované. Desetibodový, který je nejmenší a leží nejvýše, bude samozřejmě vábit nejvíce.

### DARTS

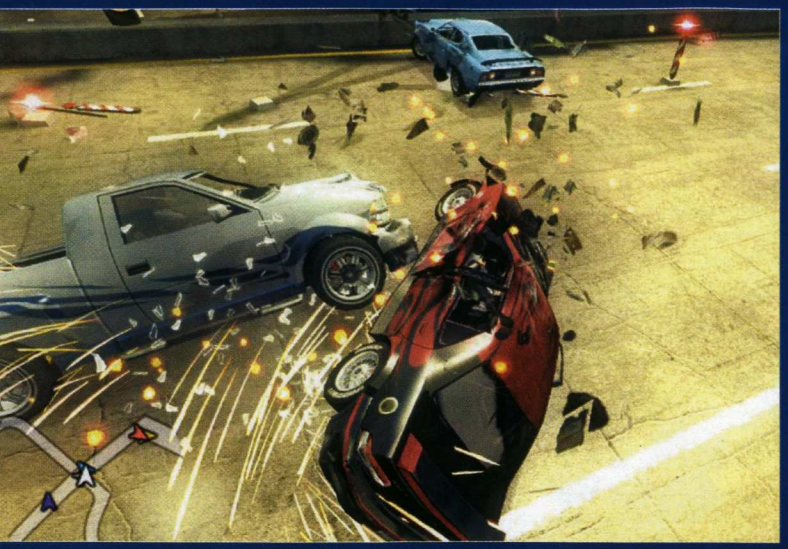
Ani klasické šipky nezůstaly bez povšimnutí. Nyní záleží na přesnosti víc než kdykoliv předtím. Po nerušeném nájezdu na odpalovací rampu musíte zvolit takový úhel, aby se figurka do terče krásně zapíchla, a nasbírala tak drahocenné bodíky.

### BASEBALL

Vše postupuje podle zažitého scénáře. Rozjedete se a na odpalovací rampě se zbavíte figuríny. Ta doputuje k baseballové pálce, která ji ihned odpálí. Do skóre se počítá přesnost a vzdálenost odpalu.

### SOCCER

Fotbal už je nám k srdci bližší než baseball. Ale přesto se u něj pěkně zapotíte. Základem je vymrštit panáčka do jednoho z rohů branky. Pak už jen stačí mít štěstí, aby zrovna tam nestál přerostlý brankář.



## Zničí, na co sáhne

Opatrnosti není nikdy dost a člověk by si někdy řekl, že se demolice soupeřů a okolních objektů ani nevyplácí. Opak je pravdou. Ve většině případů nejde ani tak o to, dojet první, ale nasbírat co nejvíce peněz na vylepšení vozidla, popřípadě na vozidlo nové. Podle toho se též odvíjí duch závodů a je nutné zvolit taktiku. Buďto budete chtít být vždy za každou cenu první nebo se topit až po uši v penězích, ale bez zlaté medaile. Téměř cokoliv destrukčního je bodově ohodnoceno. Když vrazíte do soupeře lehce, středně nebo těžce, jste finančně ohodnoceni. Když dokážete jeho bezvládné tělo vymrštit z vozidla, získáte bonus. Když zničíte nejvíce okolních objektů, další peníze se přisypou na konto. Prvenství v celkovém pořadí nicméně nikdy nejde ruku v ruce s prvenstvím v „demoličním žebříčku". Hodí se zaujmout kompromisní postoj, kdy se první půlku závodu oddáváte bezmeznému ničení všeho a druhou půlku stíráte časové ztráty.

Tratě jsou rozděleny do tří základních skupin podle šampionátů. Dostanete se do šesti různých prostředí (lesy, pole, poušť, kanály, město a závodní okruhy) v několika různých variantách. Ve Flatoutu narazíte i na devět speciálních tratí. Jedná se o ovály nebo uprostřed se křížící okruhy. Kapitolou samou pro sebe je akrobacie, která si vysloužila samostatný boxík.

V neposlední řadě je tu i mód destrukční derby. Adrenalin do žil vám budou vhánět bezmezné souboje vozidel „plech na plech". Základem úspěchu je zničit a nebýt zničen. Čím více aut nějakým způsobem poškodíte, ba dokonce i zničíte, tím více máte bodů. Pokud v aréně navíc zůstanete jako poslední přeživší, máte vítězství v kapse.

**[TOLIK ŠKODY]**
Při průjezdu polní cestou se jenom zapráší po dřevěné ohrádce, stejně tak po traverzách, sloupech, lešeních, stěnách od stodol či benzinových pumpách

## Pořád dokola

Kvantita okruhů a arén je více než slušná, ale co kvalita? Ta je dosti rozporuplná. Někdo říká, že jsou mnohem lepší, někdo zase tvrdí pravý opak. Osobně si myslím, že nejsou špatné, ale v prvním díle byly o něco zážitvnější. Samá rovinka, sporadicky zatáčka a takřka žádné šikany, které by se daly střihnout „přes trávu". Flatout 2 je uzpůsoben ryze fanouškům demoličního derby, nikoli těm, jež si chtějí jen nezávazně zazávodit. Během působivého šampionátu mi pořád něco chybělo. Stále jsem hledal nějaké klikaté serpentiny s vysokými srázy dolů. Bohužel.

Graficky je na tom Flatout 2 velice slušně (až na některé nepříjemné bugy). Sice běží na stařičkém enginu, ale na druhou stranu z něj autoři vyždímali poslední kapičky. Žádné vizuální orgie ale neočekávejte, na druhou stranu díky tomu si i majitelé slabších počítačů mohou dovolit lehce nadprůměrné zpracování.

Ani zvukově titul nezaostává za konkurencí. Ba co víc, například s hvězdami přeplněným soundtrackem všechny hravě strká do kapsy. S klidným srdcem mohu říci, že obdobně je to po všech stránkách. Nebýt nicotných chybiček, sahal by Flatout 2 až k herním nebi. Takhle k němu pouze přičichá. Vyjde to do třetice?

**„CHROMOVANÉ LIŠTY BLATNÍKŮ SE BUDOU LESKNOUT VŽDY JEN POUHOU CHVÍLI**

**FLATOUT 2** **9,0**

VERDIKT

- Originalita
- Neutuchající zábava
- Záplava bonusů
- Grafické bugy
- Slabší tratě
- Vypěstování závislosti

Originální, silně návykový a téměř bezchybný. Jestliže se chcete zabavit na hodně dlouhou dobu a nechce se vám vyhazovat horentní sumy za jiné tituly, pak sáhněte po Flatout 2!

„Prey je jiný. Origiální, nápaditý a inspirativní." – SCORE

„Výtečná střílečka se zajímavým námětem, příběhem a několika novinkami, které vás ještě dlouho donutí pochvalně pokyvovat hlavou." – DOUPĚ

© 2006 Take-Two Interactive Software a dceriné společnosti. Všechna práva vyhrazena. 2K Games, logo 2K a Take-Two Interactive Software jsou obchodní známkynebo registrované obchodní známky Take-Two Interactive Software. © 2006 3D Realms Entertainment. Všechna práva vyhrazena. Název Prey a logo, 3D RealmsEntertainment a logo 3D Realms jsou obchodní známky Apogee Software, Ltd. Vyvinula společnost Human Head Studios, Inc. Human Head Studios a logo Human Head Studios jsou obchodní známky Human Head Studios, Inc. Copyright 2005, ATI Technologies Inc. ATI a logo ATI jsou registrované obchodní známky neboobchodní známky ATI Technologies Inc. Všechna práva vyhrazena. Všechny ostatní značky a obchodní známky jsou majetkem příslušných vlastníků.
V České republice vydává a distribuuje CENEGACZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5,tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz

**INFO**

**[Žánr]** Fotbalová simulace
**[Výrobce]** EA Sports
**[Distributor v ČR]** EA Czech
**[Homepage]** fifa07.ea.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na
**[Lokalizace]** Kompletní
**[Cena]** 1 499 Kč

**PLATFORMA: PC, PS2, XBOX, XBOX 360, NDS, GC, GBA**

**KONKURENTI:**
FIFA 06 **8,1**
Pro Evolution Soccer 5 **8,7**
2006 FIFA World Cup **6,8**

# FIFA 07

## Revoluce jménem česká lokalizace přichází za pět minut dvanáct, přesto není spásou

Rok 2006 je a bude zvláštní. Stávající generace konzolí je na vrcholu, přesto je pozornost davů upřena dál po jimi vyšlapané cestě. Do dálky se koukají nejen hráči a novináři, ale také sami páni tvůrci, štědře nás obdarovávající herními pochutinami všech chutí a tvarů. V případě FIFA 07 jde však běžná rozpolcenost ještě dál. Zatímco za několik málo týdnů zažije Xbox 360 premiéru nové generace fotbalové simulace od EA, hráči na PC a současné generaci herních konzolí dostanou pod ruku jakýsi výpek, jen lehce poupravenou verzi toho, co již znají z předchozích let. Přesto má u nás FIFA 07 právem přízvisko revoluční. Jako první ročník historie přináší české namluvení zápasů a nejen o něm bude naše recenze.

### Beze změn to nejde! A jde!

Každý rok probíhá mé seznamování s novým ročníkem stejně. Rychlé nainstalování, nezbytné hrátky s nastavením a vzhůru k prvnímu zápasu, který o kvalitě mnohé napoví. Letos však budou všichni, jež se chovají podobně nebo stejně jako já, postaveni před drobný šok. Grafická vylepšení se smrskla na několik drobných detailů, o nichž si do poslední chvíle nebudete jisti, zda skutečně nebyly k vidění už u předchozího ročníku. Vůbec první kontakt s novým dílem je nemastný a neslaný – rozhlížíte se po inovacích, okusujete nádech hry, ale dobíráte se jen drobných změn. Je vůbec možné, aby se za rok změnilo tak málo?

Ano – to je neodvratný fakt, které nezamaskují ani šikovná marketingová prohlášení ze strany Electronic Arts. Pokud si přiznáme jednoduchou skutečnost, že snahy vývojářů tentokrát směřovaly především k next-generační verzi, můžeme nalézt alespoň špetku pochopení pro absentující vylepšení grafiky. Bohužel, hratelnost, matka i spása všech vizuálně neatraktivních her, letos shodně zradila. Nemůžu však říct, že by se FIFA 07 od své loňské

**Kamil Gric,** šéfredaktor
O prázdninách měl všechno moc rád, vyjma Italů v růžovém tričku

kolegyně nelišila. Zůstal ji zachován poměrně pomalý spád hry, který nově oživuje řada nových pohybů a faulů (namátkou žduchání při výskoku), podle tvůrců vylepšený systém střelby (reálný efekt nemusíte poznat, neboť zvládnutí spodní a vrchní rotace střely je záležitostí pro gamepady, nikoliv klávesnici) a speciální pohyby i animace špičkových hráčů (jsou opět přítomny). O mnoha z proklamovaných inovací bychom mohli s úspěchem pochybovat, citelné je alespoň vylepšení enginu míče, jehož nezávislé chování nově ústí v množství zajímavých situací. Míč hůře drží na kopačkách hráčů a provádí i další psí kusy. Hned můj první gól v novém ročníku padl po nastřelení tyče, od nějž se míč odrazil do brankáře a zpět do branky. Pěkné, autentické a dodává to hře na pocitu reálného fotbalu (ani zdaleka však nehovořím o skutečně znatelném pokroku, který v mých očích přinese až next-gen verze – viz samostatný boxík).

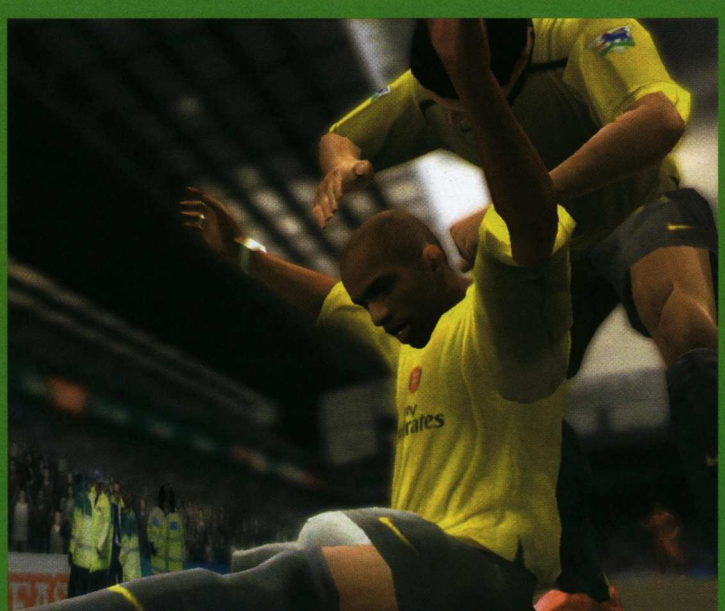
## Nimráme se v drobnostech

Pokud se budu dál prohrabávat v hratelnostních vnitřnostech nového ročníku, objevím mezi jinými také ztíženou pozici obránců, kdy je mnohem těžší obrat útočícího hráče o míč (jako vždy se ale vše odvíjí od zvolené obtížnosti). Počítačem řízený protivník letos také vyrukoval s řadou taktických novinek (ofsajdová past není jen pojmem) a překvapila také řada špatných rozhodnutí ze strany rozhodčích (za mou kariéru šéfa londýnského Arsenalu a odehrání několika sezón jich zhruba 5–6 skutečně padlo z postavení mimo hru). Naneštěstí má hráč i zde pocit nevinné oběti: pokud se počítač rozhodne, že daný zápas nevyhrajete, snažíte se zbytečně. Místy deprimující, ale naštěstí si nová FIFA nechává podobné švindlování jen pro výjimečné situace.

**[TĚŽKÁ PRÁCE]**
To je zase šichta, nikdo to za mě nekopne

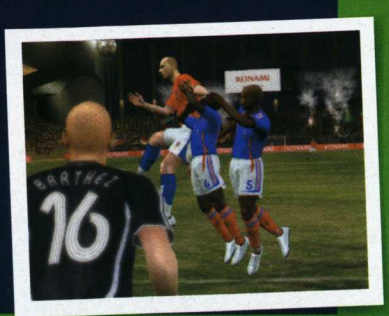
Podtrženo, sečteno: hratelnost není jádrem změn a vývoje, který ročník 07 slibuje. Mnohem zajímavější a konečně komplexně zpracovaný je manažerský mód, který nově přidává několik drobností jako výchovu mladých hráčů, reakce tisku a fanoušků, stejně jako před vás často postaví rozhodnutí o dalším osudu té či oné akce nebo o potrestání hráče, který neplní své závazky. Máte pravdu, jedná se o drobnosti, ale manažerský mód mi poprvé vydržel na několik dlouhých sezón bez toho, abych se jím cítil deprimován

**MANAŽERSKÝ MÓD MI POPRVÉ VYDRŽEL NA NĚKOLIK DLOUHÝCH SEZÓN BEZ TOHO, ABYCH SE JÍM CÍTIL DEPRIMOVÁN**



## KONKURENČNÍ BOJ ANEB JAK CHUTNÁ PES

Od doby, co společnost Konami uvedla první díl Pro Evolution Soccer, fotbalová série FIFA upadla do stínu japonského samuraje. Může next-gen verze FIFA 07 všechny rozdíly definitivně smazat? Jak dokazují naše dojmy, šestý díl Pro Evolution Soccer urazil neméně významnou cestu, jež vyustí v řadu citelných i neviditelných vylepšení. Z doposud prezentovaných ukázek a několika odehraných zápasů zaujal další pokrok v realistickém ztvárnění hry, reprezentovaný desítkami nových parádiček, možností simulovat pády, realističtějším chováním míče i fotbalovější atmosférou na stadionu. Teprve plné verze obou konkurenčních sérií nám však napoví, kdo si opět odnese pomyslnou trofej pro šampióna herních fotbalových simulací.



## REVOLUCE PŘICHÁZÍ NA XBOX 360

Už samotná recenze odhalila nemilosrdnou pravdu: pozornost vývojářů se letos soustředila na verzi pro Xbox 360, jejíž technologický náskok umožní vývojářům z EA realizovat všechny prozatím neuskutečněné plány. Nehledě na precizní grafiku, která ohromila při prezentaci na lipské Games Convention, se hráčům dostane vylepšené fyziky míče, který již není součástí hráče, ale zcela autonomním a samostatně se chovajícím objektem. Krokem k realitě je také věrohodnější zachycení většiny pohybů, včetně toho nejzákladnějšího, jakým je pohyb hráčů po hřišti (pomalé vyklusávání, náhlé zrychlení, vše působí o znatelný kus věrohodněji). Poprvé v historii série je také možné přerušit animaci hráče (v současných dílech série je animace – bez ohledu na dění na hřišti – vždy dokončena). Kdy se lákavé sliby stanou skutečností? Už v listopadu letošního roku.

deprimován. Pravda, nechybí zřejmá omezení v systému přestupů (hodila by se možnost výměny hráčů, k tomu malý doplatek apod.), ale na ta jsme už po dlouhá léta zvyklí a jen blázen by očekával, že vývojáři v případě FIFA 07 zacelí všechny díry z minulosti.

### Češtinou blíž běžnému hráči

Nezacelili ani díru, která drásá srdce českým fanouškům – domácí liga stále chybí a fotbalově pozitivní mohou závidět hokejové NHL, která se české extraligy dočká. Jedním pozlátkem se ale ročník 07 přeci jen chlubí. Poprvé v historie se naše malá země dočká nejen počeštění všech textů ve hře, ale také namluvení komentáře k zápasům, kterého se ujala dvojice Jaromír Bosák a Petr Svěcený (česká lokalizace platí nejen pro PC, ale i PS2 verzi hry). Jakkoliv jsou oba zkušení harcovníci ceněnou komentátorskou dvojící (a zejména perly Míry Bosáka z letošního mistrovství světa stále baví fotbalové příznivce), ve hře jejich zkušenost i nasazení často vyznívá do prázdna.

Nepochopte mě špatně: existují jistá technická omezení, s nimiž ani česká lokalizace nepohne. A tak je řada situací a poměrně nepřesných komentářů dána obecným systémem, který je pro namluvení sportovních zápasů typický. Bohužel, najdou se i chyby ze strany lokalizace jako takové. Řada slovních frází vyznívá do ztracena, místy se dokonce potácí na hranici vtipu (množství spisovných spojení jako „velmi otřesný" nepůsobí autenticky), a obecně je namluvení v některých místech až příliš afektované, aniž by k tomu byl důvod.

Mnohem horší je to však s řadou situací, při nichž je použita špatná fráze: pokud vám Petr Svěcený už po dvacáté začne vysvětlovat, že chycení toho neškodného, malého „couráčku" bylo dáno skvělou poziční hrou gólmana, zřejmě stejně jako já odložíte sluchátka (vypnete reproduktory). Komicky působí také nekonkrétní význam některých spojení, kdy není zmíněno jméno hráče („skvěle vystřelil" místo „Rosický skvěle vystřelil"). Jistě, jedná se o dětské nemoci a lze se na nich pracovat: nejen já doufám, že EA právě to učiní. Pokud totiž čekáte, že český komentář odkopnu a doporučím jeho zrušení, mýlíte se. Svou logiku i význam má, jen s kvalitou je to o něco horší.

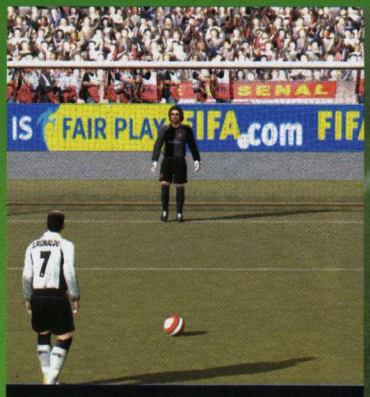
### Chyby, pro něž omluva není

Nedostatky, které však nemohu a nechci omlouvat, se objevují v řadě přeložených textů. Nejde o úroveň lokalizace jako takové, spíše přetékající text na řadě míst (čeština je přece jen květnatějších a krátké anglické fráze v ní takříkajíc bobtnají), kdy jsou zprávy místy nečitelné a často dokonce neukončené. Modlím se, aby šlo o chybu po stránce lokalizace nedokončené review verze hry, kterou čeká před uvedením do obchodů pečlivý betatest – na zmíněné drobnosti totiž narazíte příliš snadno a rychle. Pokud by nebyly odladěny, šlo by o zbytečné chyby, které sníží kvalitu počeštění v očích běžných zákazníků.

Míč hůře drží na kopačkách hráčů a provádí i další psí kusy

**[PORADA]**
A dnes tolik nesóluj

Rozporuplná od hlavy až k patě, taková je nová FIFA. Jak se ví a v posledních letech do puntíku platí, nadšenci sáhnou po pátém dílu japonského Pro Evolution Soccer – na tom se ani s ročníkem 07 nic nemění. Letošní FIFA je až na drobné výjimky určena nováčkům, kteří chtějí okusit vypjatou atmosféru fotbalových utkání, a dokážou překousnout nedostatek inovací i řadu (na mou duši zbytečných) chyb. Pro ty je také určeno číselné hodnocení, které uzavírá tuto recenzi: všichni ostatní a majitelé předchozího ročníku nechť si odečtou libovolný počet bodů – to už ponechám na nich a jejich soukromých dojmech po zahrání demoverze, jíž se bezpochyby dočkáme.




**[PENALTA]**
Šest možností – kterou zvolit?

**FIFA 07** **7,0**

- Licencované ligy a týmy
- Komplexnější manažerský mód
- Vylepšené online hraní
- Rozporuplný dabing
- Nulové inovace v hratelnosti
- Graficky neatraktivní
- Rozporuplný dabing

VERDIKT

FIFA 07 je rozporuplný kousek. Pro nové hráče může být dobrým vstupem do světa virtuální kopané především díky české lokalizaci a namluvení, dlouholetí fanoušci jí však jen těžko odpustí nedostatek inovací a řadu nervy drásajících drobností.

WWW.HOME-CINEMA.CZ

# HOME CINEMA

TECHNIKA A DVD FILMY, KTERÉ MUSÍTE MÍT

HOME CINEMA 9/06 s filmem
**Kostka** na DVD v prodeji od 1. září

## POSLEDNÍ ŠANCE

předplatit si **HOME CINEMU za 1 197 Kč!** (1 499 Sk)

**Cenová nabídka platí do 15. září 2006.**

Roční předplatné zahrnuje:
10× časopis HOME CINEMA + 10× DVD s filmem

**UŠETŘÍTE 150 Kč!**
Od 16. 9. předplatné
za 1 349 Kč

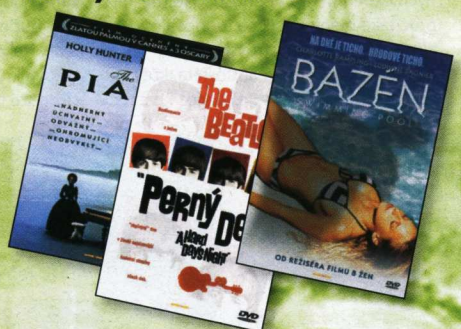
aktuální filmy a hudba na **DVD**

**profily** filmových tvůrců

**trendy** v oblasti filmu a televize

nelítostné **srovnávací testy**

**rady a tipy** odborníků k nákupu




v každém čísle **skvělý film na DVD**

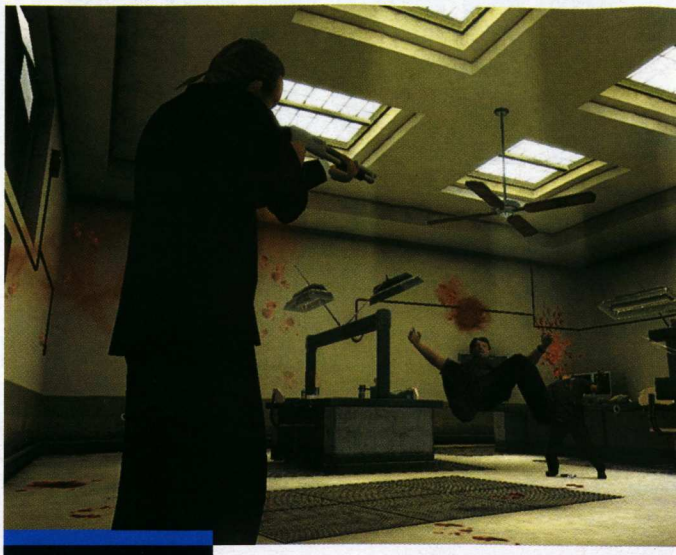
## Jak si předplatit?

- **1. Textovou zprávou SMS:** Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000.
  Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC1197 a vykřičník, přidejte jméno a adresu.
  Příklad: HC1197! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.
- **2. Telefonicky:** Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713.
- **3. E-mailem:** Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

**Předplatné pro SR:** predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

# RESERVOIR DOGS

## Tak trochu jiná historka z podsvětí



Pan Bílý, pan Světlý, pan Hnědý, pan Růžový a pan Oranžový. Na pohled divná směsice jmen, která většině lidí nic neřekne, ale fandové Quentina Tarantina v okamžiku zbystří. Vždyť jde o hlavní hrdiny jeho debutového snímku Reservoir Dogs (u nás prezentováni jako Gauneři), který má mezi jistým publikem takřka kultovní status stejně jako druhý majstrštyk Pulp Fiction. A ačkoliv to může vypadat na první pohled podivně a možná i zbytečně, společnost Eidos se po takřka patnácti (!) letech od uvedení původního snímku do kin rozhodla vytvořit herní adaptaci zmíněného filmu. Kupodivu výsledek neskončil jako valná většina „filmových" her, při jejichž hraní si můžete maximálně osvěžit slovník sprostých slov nebo přijít o zbytky nervů.

Hned na úvod by se asi slušelo říci, že herní adaptace Reservoir Dogs jde zcela ve šlépějích, které vytvořil filmový snímek, a sami autoři se do přílišných experimentů nepouští. Ostatně proč také měnit něco, co fungovalo více než skvěle – mistrovsky napsaný scénář, krev, hutná atmosféra, krev, dobrá kamera a střihy, ještě více krve a nadprůměrné herecké výkony. Jistě, film je jedna věc, hra druhá a někdy i pouhé převedení filmu na monitor vyžaduje notnou dávku umu, zkušeností a v neposlední řadě také štěstí. Naštěstí u Reservoir Dogs už v prvních minutách poznáte, že o žádný paskvil nepůjde, ba co víc, vše naznačuje, že byste se mohli i dobře bavit.

### Jako ve filmu

Děj hry se inspiruje (no dobře, zcela kopíruje) původní filmovou předlohu, jež vypráví o partičce gangsterů, kteří se nikdy v životě neviděli a byli najati na přepadení klenotnictví. Na pohled skvěle naplánovaná akce, která by měla proběhnout zcela hladce, se nakonec nevydaří a věci naberou úplně opačný směr. Namísto klidného úniku do své skrýše musí naši vykuci bojovat o holé životy a především se zamýšlet nad tím, kdo je zradil. Tím se pomalu dostáváme k nosné myšlence celého příběhu, která se točí okolo zrady a pomsty, kdy se před vámi bude postupně rozvíjet příběh a vy budete pomalu zjišťovat, jak se věci mají. Někdo z vašich parťáků byl zkrátka taková krysa, že celou akci naprášil policii, jenže vy nemáte čeho se chytit.

### HLÁŠKY K NEZAPLACENÍ

Snímek Gauneři se stejně jako Tarantinův pozdější film Pulp Fiction stal oblíbeným mimo jiné díky naprosto trefným (byť často cynickým) hláškám. Jeho herní následovník na tom není jinak, co víc, většina hlášek pochází přímo z filmu, tudíž o jadrné výstupy nebude nouze. Ostatně níže máte několik málo příkladů…

„Víte, o čem je Like a virgin? Je to všechno o holce, která zbožňuje chlápka s velkým pinďourem. Celý je to metafora na velký pinďoury."

„A na ty kecy s nevzdělaností vám řeknu dvě slova: Naučte se, sakra, psát na stroji."

„Ve skutečnosti je mi úplně zkurveně jedno, co víš a co nevíš. Mučit tě budu stejně, jen tak. Je to pro mě zábava… mučit poldu."

„Larry, nemiř, kurva, na mýho tátu."

„Jsem oslepl, vole. Jsem sakra oslepl."
„Nejsi slepej, máš jen krev v očích."

„Zabils někoho?"
„Jenom poldy."
„Žádný normální lidi?"
„Ne, jenom poldy."

Pro někoho bohužel, pro jiného bohudík jde děj hry tak daleko, že si z filmu půjčuje i sled jednotlivých scén. Na tom by možná nebylo tak nic divného, kdyby se tu však neprojevovala Tarantinova ujetost, kdy příběhovou linii postupně sledujete z pohledu jednotlivých postav a sem tam dojde i na menší flashbacky (dozvídáte se, jak se celá parta dala dohromady, a vůbec všechny důležité malinkaté střípky z téhle obrovské mozaiky). To je možná jeden z největších problémů, proč hra nemusí sednout každému – musí se u ní hodně přemýšlet a na sžívání s jednou hlavní postavou můžete z důvodu jejich rychlého střídání zapomenout. Jde tu spíše o děj, atmosféru a všechno okolo. Tarantinovými fanoušky však nikdy nebyli zarytí konzumenti popkornu, namáhání mozku je proto naprosto omluvitelné.

**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník parného léta a nenáročných her

Tak ten byl za 10 bodů

### INFO

**[Žánr]** Akce
**[Výrobce]** Lionsgate
**[Distributor v ČR]** Cenega
**[Homepage]** www.reservoirdogsgame.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 999 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Max Payne **9,0**
El Matador **7,2**
Total Overdose **6,3**

**[ZOUFALOST]**
Hele, chci jen kafe

vykouknete a protivníka počastujete salvou kulek.

Poměrně propracovaný je i systém braní rukojmích. V podstatě každého, koho spatříte, si můžete vzít jako živý štít, což je v praxi velmi užitečné. Vtip je v tom, že každá z policejních složek na vás reaguje jinak a vy se podle toho musíte chovat. Kupříkladu běžná bezpečnostní služba vám půjde z cesty hned, jak vás s rukojmím uvidí, kdežto policisté na vás budou mířit až do okamžiku, kdy drženou osobu trochu praštíte, čímž si vydobudete respekt.

## Kulomet se hodí vždycky

Policisty ale můžete také zastrašovat, přikázat jim, aby odhodili zbraň nebo si klekli na zem. Čas od času se dá rukojmí demonstrativně usmrtit, což je vhodné zvláště tehdy, pokud je v místnosti více nepřátel; ostatní se pod tíhou napjaté

# KDO Z VAŠICH PARŤÁKŮ BYL TAKOVÁ KRYSA, ŽE CELOU AKCI NAPRÁSKAL POLICII?

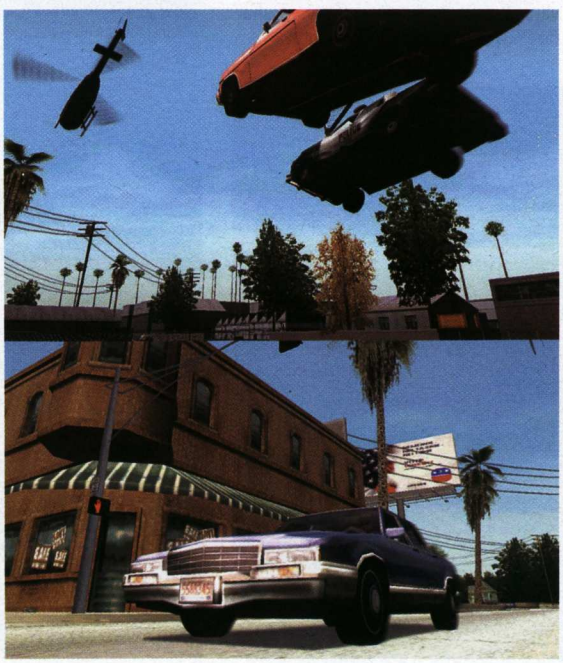
## V jedné ruce hlavu, v druhé pistoli

Co do žánrového zařazení jsou Reservoir Dogs vybroušenou akcí z pohledu třetí osoby. Místy sice dojde také na honičky v autech (které nejsou vůbec špatné), nicméně prst na kohoutku zbraně po většinu času převažuje. Oproti ostatním konkurenčním hrám si páni tvůrci doslova vyhráli s množstvím jednotlivých pohybů a triků, jimiž každá z postav disponuje. Vše začíná triviální možností krýt se za předměty, kdy můžete zpoza překážek ostřelovat nepřátele a přitom zůstat ušetřeni jejich kulek. Přiběhnete k rohu, přitisknete se zády na stěnu, ve vhodný okamžik situace sesypou a budou vám doslova zobat z ruky. Reservoir Dogs jsou obecně místy velmi brutální hrou a o nejrůznější mučení a navazující krvavé lázně tu rozhodně není nouze. Na konci každé z misí uvidíte své hodnocení, v němž vás hra dle stylu postupu oznámkuje, a vy se tak objevíte někde na stupnici mezi psychopatickým zabijákem a chladným profesionálem. Od vaší morálky a palební politiky se odvíjí i zakončení hry: existují tři různé konce.

Zbrojní arzenál není dvakrát široký, což je ale dobře, jelikož je hra díky tomu uvěřitelnější. V jeden okamžik může postava mít pouze jeden typ pistole a jednu velkou pušku či samopal. Všehovšudy tu ale dříve či později najdete od každého něco, počínaje obyčejným koltem, přes automatický kulomet, granáty až třeba po policejní štít. Souboje se mohou nést jak v hodně akčním, tak v taktickém duchu, podle toho, jak moc se budete skrývat za překážky a využívat okolní prostředí ve svůj prospěch. Pomyslnou třešinkou na dortu je pak tzv. Bullet Festival, což není nic jiného než klasický bullet-time, jemuž předchází stylová animace specifická pro danou postavu a následná likvidace protivníků ve zpomaleném čase, zakončená efektními prostřihy kamery.

Úroveň technického zpracování je malý oříšek. Grafika interiérů působí lehce archaicky, některé textury jsou málo detailní a obecně tu s jistotou provazochodce poznáte, že Reservoir Dogs mají konzolový původ. Exteriéry jsou na tom o stupínek lépe. Je proto s podivem, že se hra místy hodně trhala a byla téměř nehratelná. Hříchem hodným spáchání harakiri by jednoznačně bylo opomenutí zvukové a hudební stránky. Ta je jedním slovem výborná, a byť by sedmdesátkových hudebních podkresů mohlo být mnohem více, bude vašim uším jednoznačně chutnat. Aby také ne, když se jedná o celý původní soundtrack, z nějž fandy filmové předlohy chytí za srdce skladby typu Little Green Bag či Stuck in the Middle With You (ano, ta ze slavné scény s „uchem"). Všichni ostatní určitě zase poznají udýchanou skladbičku Hooked On a Feeling, kterou u nás o něco později proflákl věčně usměvavý plavčík David Hasselhoff.

Ovšem pozor, ještě nekončíme - rozhodně zajímavý je také dabing, na němž se kromě jiného podílel i Michael Madsen coby pan Světlý. Výsledek Reservoir Dogs je rozhodně nadprůměrný, i když s ním nemusí být spokojeni všichni. Na pár místech to sice lehce skřípe a v pozdějších fázích přijde menší stereotyp, avšak po většinu hrací doby se budete výborně bavit a užívat si všeho, co vám titul nabízí.



**[KASKADÉŘI]**
Nepotřebuju společnost, když jedu na výlet

**RESERVOIR DOGS** **7,3**

VERDIKT

- Perfektní příběh
- Množství pohybů
- Mód Festival
- Občas podivná AI
- Zastaralejší grafika
- Málo hudby

**Pro milovníky filmu jasná volba, pro všechny ostatní příjemné zpestření herního jídelníčku. Ačkoliv hra nemusí sednout každému, pokud se vám dostane pod kůži, neopustíte ji, dokud ji nedohrajete.**

# THE SHIP

## Hra o přežití na palubě přepychového parníku jako manifest originality v multiplayeru? Proč ne?

Pokud originalita znamená nemožnost označit produkt jako RPG, adventuru, akci nebo jejich kombinaci, potom The Ship, multiplayerová hra distribuovaná primárně systémem Steam, tento předpoklad bezezbytku splňuje. Co tolik odlišuje titěrný produkt, který vychází ze staršího módu pro první díl Half-Life, od všech ostatních titulů? The Ship je zkrátka jiný, neumožňuje provést posvátný žánrově škatulkovací rituál ani s nasazením těžké mechanizace a vede k zásadnímu rozhodnutí – buď můžete přijmout jeho filozofii, že hra jakožto multiplayerový výhonek Half-Life 2 skutečně NENÍ obyčejnou akcí, ve které se střílí po všem, co se hne, nebo herní principy nepochopit, stáhnout se do rohu a nechat si tento unikát uniknout.

### To je vražda, napsala...

Srdce hry lze v tomto případě nejlépe otevřít strohým popisem. Tajemný pan X obdaroval skupinku lidí lodními lístky na palubu impozantních parníků z počátku minulého století, aby rozehrál krvavou hru plnou tichého plížení a boje o vlastní život. Na začátku každého kola dostanou pasažéři lodi za úkol najít a zabít určitou osobu, o které nám pan X řekne pouze, ve kterých částech plavidla se pohybuje. Na jméno a podobu již musí hráči přijít sami, a pokud to nestihnou v mezích pevně daného časového limitu, X zabije je, jejich rodinu i plánovanou oběť. V řeči síťové hry to znamená potupné čekání na další kolo a ztracení tučné prémie, která se hráčům připisuje na konto s každým úspěšným zabitím.

Exekuční stisknutí spouště nad protihráčovou hlavou však představuje až vyvrcholení mnoha předcházejících akcí. Předně je nutné svou oběť, korzující mezi ostatními cestujícími, vypátrat v členitých uličkách lodi. Pan X každou půlminutu aktualizuje její lokaci na přehledné mapě, takže po pár minutách zběsilého pobíhání po palubách lze svůj jedinečný cíl vyfiltrovat z plev jiných hráčů a nastává druhá fáze – plánování. Uvidí hráče při zabíjení uměle inteligentní polda? Projde kolem ve chvíli, kdy svůj cíl zabíjíme, jiný hráč? To vše znamená konec hry, krátký pobyt v lodní base a strženi velké finanční částky z konta. Nicméně opulentní parníky jsou k tajným vraždám jako stvořené! Stačí oběť sledovat a předstírat, že pouze jdeme kolem, a pokud s ní budeme sami v opuštěné chodbě nebo v ještě lepším případě si budoucí nebožtík zajde na toaletu, stačí přiložit ruce k dílu.

### ... a nainstalovala The Ship

Nikdy nechodit sám a držet se v blízkosti strážníků, znělo by motto běžného dne. Autoři The Ship ovšem zapojili invenci i zde. Hlídači se dají podplatit, aby na velmi krátký okamžik, jenž stačí tak akorát k rozmachu požárnickou sekerou, přimhouřili oči. Samotní hráči jsou obtíženi biologickými potřebami – dříve či později se na obrazovce objeví hodiny odpočítávající čas, během

**NÁVRAT DO MINULOSTI**

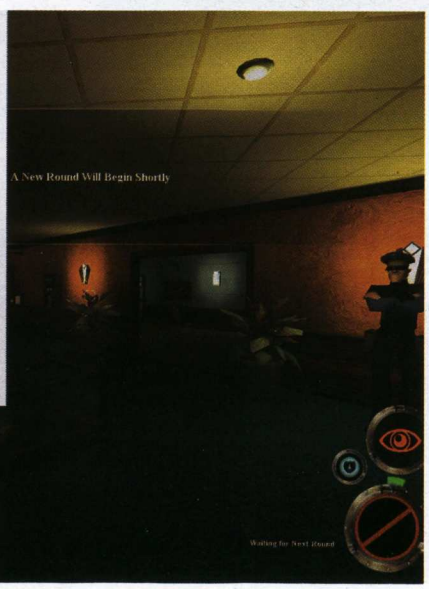
The Ship lze v době psaní článku stáhnout pouze prostřednictvím systému Steam za příznivých 20 dolarů. Vydání krabicové verze se však plánuje na polovinu září, ovšem za o poznání vyšší cenu 799 korun. Princip hry si ale lze vyzkoušet i zcela zdarma. Stačí z domácího archivu vyhrabat originál prvního dílu Half-Life a zkombinovat jej s modifikací The Ship ze stránek www.theship.jolt.co.uk. Původní verze sice nedosahuje takové propracovanosti jako nová, komerční, nicméně plně postačí coby tréninkový dezert na vyzkoušení, zda bude hráče neotřelý nápad vůbec bavit.

**THE SHIP**

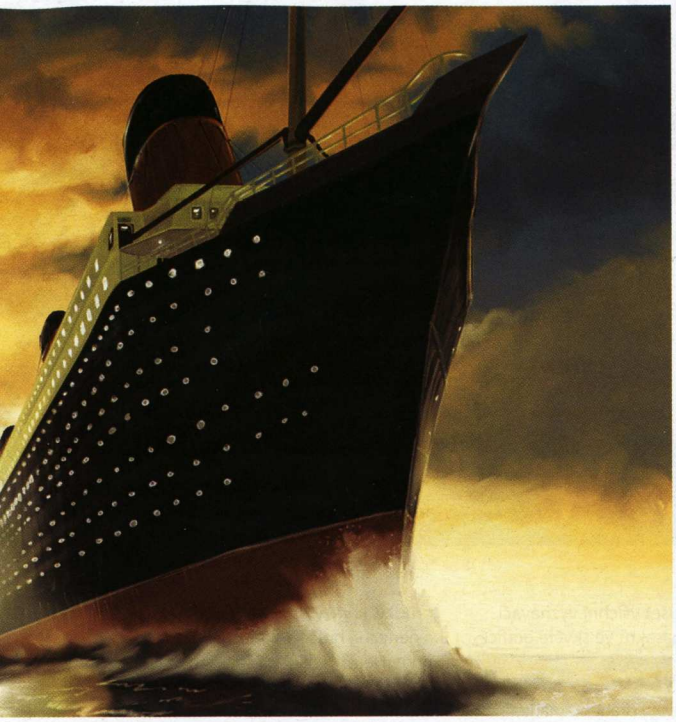
**[Žánr]** Multiplayerový hybrid
**[Výrobce]** Outerlight
**[Vydavatel]** Valve / Mindscape Group
**[Homepage]** www.theshiponline.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 2,6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Není
**[Cena]** 799 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Fear: Combat **7,4**
Half-Life 2 **9,4**
The Sims 2 **9,0**



**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Nedokonalý perfekcionista a workoholik



Už zde chybí jen DiCaprio a Kate Winstet!

## KAŽDÝ ZE SPOLUHRÁČŮ MŮŽE BÝT TÍM, KDO NÁM UŽ JEN PŘI ŽDIBCI NEOPATRNOSTI ZARAZÍ SKALPEL MEZI OBRATLE

kterého musí virtuální avatar navštívit WC, sprchu nebo dokonce postel. Nestihne-li včas vyhledat jídelní automat a obstarat láhev vody, zemře na dehydrataci nebo se podobně jako v realitě zblázní, pokud nebude dlouho mluvit s jinými lidmi. Pohybu po lodi se vyhnout nelze a spolu s lovem cílů je to element, díky kterému dostává hybridní hratelnost nečekaný spád. Není větší potupy, než když hráče zabijí bezbranného při koupání.

Po palubách největších lodí se může prohánět až dvaatřicet hráčů, a pak teprve začíná ten pravý boj. Nejen boj o kořist, ale zejména o vlastní život! Na počátku nikdo neví, kdo je jeho obětí nebo naopak, zda není

**[BANKOMAT PRO VRAHY]** Vybrat peníze a popadnout sekeru – zde se vybavují zákeřní vrazi!

někoho cílem právě on sám. Každý ze spoluhráčů může být tím, kdo nám už jen při ždibci neopatrnosti zarazí skalpel mezi obratle, jež stačí pouze zaprotestovat křupnutím, aniž by jim byl ponechán prostor k podání písemné stížnosti. Pocit strachu roste s každou zahlédnutou osobou. Zde nelze vytáhnout kulomet a každého preventivně odstřelit. Dokonce i běh je striktně omezen výdrží. Vše, co můžeme dělat, je hrát svou roli nevinného pasažéra a nevzbuzovat pozornost. Interiéry lodí jsou plné interaktivních předmětů – kdo by podezříval křehkou dámu sedící v křesle zabranou do ranních novin? A když jde do tuhého, navštíví hráč lodní krejčovství, kompletně změní image novým oblečením a dokonale zmate protivníky.

### Multiplayerová síla

Paranoia z živých protihráčů je živnou půdou módů elimination (postupné vyhlazování posádky, až přežije pouze vítěz) a hunt (hráči se neustále oživují). Klasický deathmatch a hra jednoho proti jednomu zmírá rychleji než trávení u McDonalda stejně jako sólové hraní na jednom počítači. Počítačem řízení protivníci zdaleka nejsou schopni konstruovat zákeřné přepadové plány a unikat před hráčem, takže je hra pro jednoho degradována na pouhé memorování všech zákoutí všech map, ještě než se vrhneme na tu pravou síťovou hru.

The Ship žije díky svému nápadu, a proto je nepodstatné kritizovat ryze účelové použití enginu Source. Slabé zvuky a zahnědlé interiéry lodi však mají jeden vedlejší efekt – ještě více prohlubují depresi při boji o přežití. Naopak skvěle se autorům povedla stylizace herních postaviček včetně jejich nesrozumitelné umělé řeči a nápaditě zpracované zbraně. Kdo zabije svůj cíl méně obvyklou zbraní, než je signální pistole, pohrabáč nebo kuchyňský váleček, obdrží speciální finanční bonus a stane se mistrem svého nedobrovolného řemesla.

Lze ji milovat, nebo nenávidět, přičemž svůj vztah k ní hráč objeví již krátce po pochopení pravidel – taková je The Ship. Pokud hráč patří mezi otevřené hlavy, které se nebojí experimentovat s novými nápady, zcela jistě u hry stráví mnoho kilometrů utíkáním o život. Šťastný lov!

**THE SHIP** **7,2**

VERDIKT

- Neotřelý princip
- Paranoia při pohybu po lodi
- Potřeby herních postav
- Zákeřné způsoby eliminace

- Zastaralá grafika
- Pro jednoho žádná zábava
- Po čase pořád o tom samém

**Sbohem zběsilé akci a nekonečnému úkrokování! V této multiplayerovce přichází na řadu plížení, tichá eliminace a obstarávání denních potřeb virtuálních vrahounů. Pro milovníky podivností povinnost, pro ostatní jen… podivnost.**

# F.E.A.R. COMBAT

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

## Monolyth zakřičel „ZDARMA!" a internetové linky se žhavily do ruda

**INFO**

**[Žánr]** Multiplayerový hybrid
**[Výrobce]** Monolyth Software
**[Distributor v ČR]** CD Projekt
**[Homepage]** www.joinfear.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 5,3 GB na HDD
**[Lokalizace]** Žádná
**[Cena]** Zdarma

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Battlefield 2 **8,8**
Counter-Strike: Source **8,3**
The Ship **7,2**

Životní cyklus každé úspěšné hry je takřka stejný. Bujará tisková prohlášení podporovaná nadšenými novináři, jež se na každém kousku propagační blamáže snaží najít něco dobrého, vyhánějí rtuť teploměru očekávání vysoko do oblak, aby se pak ti sami pisálci odhodlali poukázat i na ten nejmenší nedostatek ve zhrzených recenzích. Pak hra pár týdnů spokojeně žije, než si dle úspěšnosti zvrtne kotník a spadne do propasti označené na mapě jako Zapomnění nebo Nostalgie. Někdy vývojářští chirurgové provedou čtyřnásobný bypass ve formě expanze prodlužující životnost o nějaký ten pátek (či sobotu – o víkendu se, jak známo, hraje nejlépe). Loňská střílečka Fear s bezkonkurenčně nejlepšími přestřelkami a mírně šedivou architekturou na svou operaci jménem Extraction Point teprve čeká. Nicméně již nyní probíhají přípravy na velký návrat – Monolyth uvolňuje pod jménem Fear: Combat kompletní multiplayerovou komponentu původní hry, kterou si mohou zcela zdarma vyzkoušet všichni vyznavači kolektivních masakrů ve skvělé grafice.

**F.E.A.R.: COMBAT V KOSTCE**

- 10 herních módů
- 19 multiplayerových map
- 12 původních zbraní
- Bullet time efekt v multiplayeru
- Vynikající audiovizuální zpracování
- Žádné holčičky koupající se v krvi!
- Předehra k expanzi Extraction Point (kde se vrátí holčičky koupající se v krvi!)

### Chuť po krvi

Reklamy a bičování drahého marketingového oddělení? Kdeže, neexistuje lepší příprava na nástup příběhového rozšíření Extraction Point, než je velká cedule s nápisem ZDARMA a odkázání na adresu www.joinfear.com. Tam si zájemci stáhnou instalační balík o velikosti 1,8 GB (případně jej získají z našeho DVD) a zaregistrují unikátní sériové číslo bez nutnosti vlastnit originální hru. Pak již stačí jen upravit grafické nastavení s ohledem na možnosti počítače (pro běžné lidi to stále znamená nenastavit maximum) a připojit se pomocí interního rozhraní nebo klienta Gamespy Arcade k jedné ze stovek her, jež se ihned po vydání vynořily jako kosmičtí nájezdníci v soudný den. Po stažení patche verze 1.07 se mohou bavit také majitelé původního titulu, takže základna hráčů se automaticky rozrůstá do nedozírných rozměrů.

Fear: Combat zůstává věrný hratelnosti multiplayeru původní hry. Je prudký, krvavý, spoléhá se na efekt a nenechá hráče ani na chvíli vydechnout. Herní variabilita se tentokrát ustálila na desíti módech, z nichž je většina známá z minula – Deathmatch včetně jeho týmové varianty, Capture the Flag a Elimination v režii klasického pravidla „poslední přeživší vyhrává". Novinkou jsou dvě týmové taktické odpovědi na populární mód Domination z Unreal Tournament. V Conquer All se dvě skupiny hráčů snaží zabrat pět kontrolních stanovišť, přičemž vyhrává ten, komu se podaří ovládnout všechny v jeden okamžik. Varianta Control naproti tomu pracuje pouze se třemi pozicemi, ovšem za držení každé z nich se na konto týmu připisují body. Žel, na taktické ovládání map jsou zde specializované tituly jako Battlefield 2, a proto oba módy tvoří jen možné zpestření mezi dlouhodobou terapií u nejhranějších módů DM a CTF s využitím zpomalení času.

### Líný čas

Fear se ve své době představil brilantní premiérou efektu bullet time ve své-

## OSVĚDČENÁ SBÍRKA DVOJITÝCH PISTOLÍ, NASTŘELOVAČKY HŘEBÍKŮ A RAKETOMETU JE ZPĚT!

[CAFE POGODA] Sem chodíme po uzávěrce na kafe… bez samopalu

**Michael Stern**, vedoucí sekce Loading
Nedokonalý perfekcionista a workoholik

## FEAR: COMBAT JE PRUDKÝ, KRVAVÝ, HRAJE NA EFEKT A NENECHÁ HRÁČE ANI NA CHVÍLI VYDECHNOUT – STEJNĚ JAKO PŮVODNÍ HRA

tě multiplayeru. Ani dnes neztrácí matrixovská efektnost nic na svém kouzlu, ačkoliv princip zůstává stále stejný. Na mapě je umístěno jedno jediné zařízení, které umožňuje svému nositeli po určité chvíli relativně zpomalit čas. Relativně, neboť hráč sám se pohybuje normálně, ovšem zpomalí se pohyb i střelba všech ostatních protivníků, kteří se tak na několik vteřin stávají jen dobytčaty v krvavých jatkách nositele artefaktu. Problém je, že umístění zařízení se na obrazovce zobrazuje všem, a všichni tak zároveň znají polohu jeho současného majitele. Hra se tak nemění jen v operu kulek pomalu brázdících vzduch a strhávajících s sebou kusy tkáně, ale rovněž ve zběsilý hon na držitele ultimátního bonusu.

Multiplayer hry byl již před rokem pouze hutným doplňkem k příběhovému tažení a ani dnes nemůže konkurovat specializovaným titulům, jako je Counter-Strike a další. Na to je Fear příliš surový, bestiální a zdaleka nenabízí tolik možností pro profesionální hráče. Naopak pro příležitostné sběratele fragů (a na ně Monolyth s cílem přilákat pozornost před expanzí míří především) jde o jasnou volbu. Rychlost akce nedává prostor nudě, respawn následuje ihned po smrti a stejně jako v původní hře i během přebíjení zbraně lze nepřítele srazit pažbou, kopnout ve výskoku nebo zabít skokem z výše položeného místa. Tedy ne že by se zbraně musely o podobné berličky opírat. Osvědčená sbírka dvojitých pistolí, nastřelovačky hřebíků nebo raketometu je zpět! Sice v nezměněné podobě, ale alespoň je arzenál skvěle vyvážený.

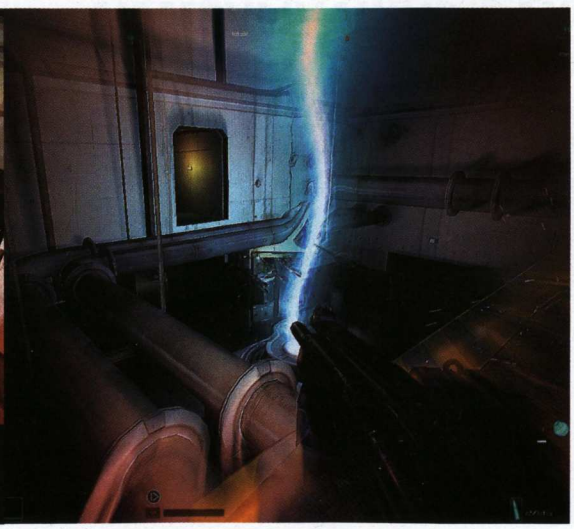
### Revoluce, nebo nic nového?

Devatenáctka map zahrnující několik nových kousků se nesnaží nijak vymanit z prostředí plného industriálních hal, kanceláří nebo zatuchlých blazinců. Mírné zpestření představuje lesní Dead Wood, ovšem kromě něj je do hlavní role obsazena temnota a nutkání velmi často využívat baterku, jež dokáže tak nádherně odhalit svého majitele na sto honů nebo naopak vystrašit protivníky s posledním procentem životů. Ty největší mapy pro šestnáct hráčů přejímají neduh prostředí ze singleplayeru a při prvním kontaktu se v nich hráč ztrácí. Nacvičení nanečisto by bylo řešením, bohužel však Fear: Combat zcela ignoruje počítačem řízené boty – sám na jednom počítači se může hráč pouze kochat špičkovou fyzikou i grafikou, jejichž chuť na znásilňování hardwaru neklesla ani po roce od uvedení.

Multiplayer krvavé akce Fear byl před rokem díky funkčnímu uvedení bullet time efektu menší revolucí. Jeho volně šiřitelná reedice je dnes spíše reklamním tahem než dalším milníkem. Dvojice nových módů nepřekonává ty dosavadní, nicméně stále je nutné brát ohled na to, že i dnes má Fear v síťové podobě šťávu a díky nulové ceně se šíří jako nákaza.

DOUPĚ
Plnou verzi najdete na DVD 9/06

[LIGHTING EFECT]
Paprsek plasmy jako dekorativní lávová lampa každé laboratoře



[KRUTÉ ZBRANĚ]
Sakra, skleněné zábradlí není raketovzdorné

**F.E.A.R.: COMBAT** 7,4

- Kompletní multiplayerová složka Fear zdarma
- Efektní souboje
- Vyvážené zbraně
- Sbírka herních módů a map
- Nic moc nového
- Občasná stereotypnost map

Graficky nadupaný pamlsek pro ty, kteří jes… neměli tu čest s multiplayerem brutální střílečky Fear, a pro ty, jež dosud původní hra nepřestala nudit.

VĚKDY

# CIVILIZATION IV: WARLORDS

## Jak změní silní vojevůdci osud národů světa?

Strategicky založená děťátka mohla o minulých Vánocích nalézt pod stromečkem kromě ponožek a spodního prádla také čtvrtý díl populární strategie Civilization. Mimo spousty inovací a zjednodušení herního konceptu s sebou pokračování legendy přineslo i plně trojrozměrné zpracování, jež však ubíjelo hráče svými vysokými HW nároky. Z Civilization IV se i přesto stala návyková záležitost, schopná zabavit na týdny a měsíce. O to netrpělivěji byl očekáván příchod prvního datadisku.

### V těle vládce a otroka zároveň

Bylo by naivní očekávat od přídavku razantní změny konceptu. Warlords přilévají spíše pověstný olej do ohně, přidávají pár novinek a elegantně doplňují hluchá místa. Na hráče čeká celkem osm nových scénářů, mezi něž spadá dobývání Malé Asie po boku Alexandra Velikého, sjednocení starověké Číny či účast v Peloponéských válkách. Každá z misí klade odlišné požadavky na úspěšné dokončení. Jednou je třeba dobýt určité místo, jindy vyhladit protivníka nebo nashromáždit stanovenou sumu zlata. Pochybuji ovšem, že se u kampaní dokážete zabavit déle než několik málo hodin. Plnění úkolů za daných podmínek totiž nevystihuje pravé kouzlo Civilizace, jímž je neomezené a nespoutané vedení svého národa napříč historií.

Za nové národy, jež hrají důležitou roli ve zmíněných scénářích, můžete hrát i v neomezené kampani. Výběr není malý – o post nejvýznamnější civilizace světa se ucházejí například Korejci, Zulové, Keltové či Kartaginci.

Každá civilizace samozřejmě disponuje jedinečnými vlastnostmi. Počínaje unikátními jednotkami, pokračuje přes speciální budovy a konče novinkou datadisku – vojevůdci. Na nich jsou ostatně postaveny všechny příběhové kampaně, ovšem „osobnosti" se objevují i mimo ně. Je-li na jednom políčku v jejich přítomnosti umístěno více jednotek, automaticky se všem připočte několik zkušeností. Na první pohled prohraná bitva se díky této inovaci může obrátit ve vítězství. Významné osobnosti najdou své využití i ve vývoji technologií, stavbě budov apod. Za jejich zrodem přitom stojí dávka štěstí. Vzniknou totiž z nejsilnějších bojovníků samozřejmě ale za předpokladu, že všechny bitvy přežijí a získají v nich dostatek zkušeností.

### Ve dvou se to lépe táhne

Civilizace byla odedávna postavena také na diplomacii a domluvě mezi státy. Ani datadisk Warlords není výjimkou a nově přidává možnost uzavřít vazalství. Civilizace, jež doposud prohrává válku, se díky tomu může přidat na vaši či kteroukoliv jinou stranu a sdílet veškeré vlastnictví. Aby však k něčemu podobnému mohlo dojít, je v horším případě třeba nejprve libovolný stát takřka zlikvidovat a poté mu vazalství nabídnout. Výhody jsou pro obětovanou stranu, vazaly, takřka minimální, a prakticky se od likvidace neliší.

Tak či onak záleží jen na vás, zda budete oblíbený panovník či opovrhovaný diktátor. Datadisk Warlords je v součtu příjemným rozšířením, které nepřináší revoluční změny, ani se o ně nesnaží. Spíše vyvažuje hratelnost a přidává několik významných, byť menších novinek. Jinými slovy – Civilization IV dotažená k dokonalosti.

**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte
Grafoman, který se rád koupe s kačenkami

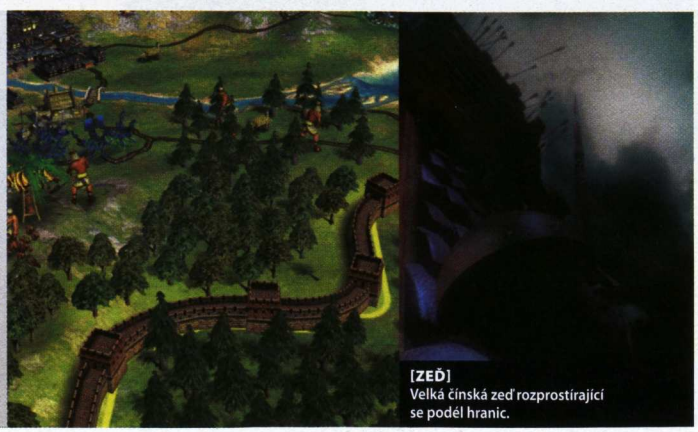
> „VOJEVŮDCI DOKÁŽÍ SVÝM VLIVEM NA ARMÁDU ZCELA ZMĚNIT PRŮBĚH BITVY

### INFO

**[Žánr]** Tahová strategie
**[Výrobce]** Firaxis Games
**[Distributor]** 2K Games
**[Distributor v ČR]** Cenega
**[Homepage]**
www.civ4.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 599 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Civilization III **9,0**
Heroes of Might and Magic 5 **9,0**
Alpha Centauri **8,0**



**[ZEĎ]**
Velká čínská zeď rozprostírající se podél hranic.

### VERDIKT 7,0

- Nové národy a jednotky
- Možnost uzavřít vazalství s jiným státem
- Spousty dalších drobností
- Je to prostě Civilization
- Pro někoho možná příliš málo novinek
- Cena by mohla být menší

**Warlords je povinností pro všechny, jež vlastní původní hru. Nové rozšíření sice nepřináší velké změny, ale úkol „zabavit a pobavit" s přehledem plní.**

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 3/06

# NOČNÍ HLÍDKA

## Záchrana světa na ruský způsob

Možná se vám to už někdy stalo. Vykračujete si dobře naladění, když proti vám jde osoba, která podle všeho nemá v úmyslu vám uhnout. S každým dalším krokem se k sobě přibližujete v napjatém očekávání, jak to dopadne, když najednou už nelze učinit další krok a vy cítíte smradlavý dech toho druhého v obličeji.

V tu ránu máte po náladě, a pokud máte na věc stejný názor jako Jiní, pustíte se do sebe po věčnost trvající vteřině hlava nehlava. Jste přeci v právu, takže zpátky ni krok! Alespoň tak se na věc dívají v Rusku, kde spisovatel Sergej Lukjaněnko trhá žebříčky popularity svojí knižní (zatím) trilogií o souboji Světla a Tmy probíhající převážně v Moskvě. Dílo je známé jako Noční hlídka, přestože se jedná pouze o název první knihy, jejíž popularitu zvýšil i stejnojmenný film a dnes konečně také hra. Ta vznikla podle obou předloh a ještě přidala něco navíc.

Noční hlídka je přímočaré RPG, které obsahuje spoustu dialogů, přičemž jejich dopad na příští události má pouze kosmetický charakter. Rozhovory zde netvoří vlastní minihru, jako je tomu například u Star Wars: Knights of Old Republic, ale v podstatě vyplňují prostor mezi chozením a bojem. Zároveň vám je jejich prostřednictvím vyprávěn příběh.

Ten přímočaře popisuje osud mladíka Stase, který se poté, co odolá svodům Temné strany, rozhodne přidat na stranu Světlých a stává se členem takzvané Noční hlídky. Jejím hlavním úkolem je dohlížet na chování Temných a především na příměří, které panuje mezi oběma nesmiřitelnými tábory. Jak už to v podobných případech bývá, zpočátku nezkušený Stas se během hry vypracuje na mocného… a tady je možná první kámen úrazu.

### KDO JSOU VLASTNĚ JINÍ?

Lidé, u nichž soupeřící mocnosti Světla a Tmy rozpoznaly nadpřirozené schopnosti a snaží se je získat na svoji stranu. Nelekněte se proto, až vám jednoho dne zaklepe na okno pokoje upír a řekne, že záchrana světa je právě na vás!

**„POKUD MÁTE POCIT, ŽE JSTE JINÍ NEŽ LIDÉ KOLEM VÁS, NOČNÍ HLÍDKA VÁM URČITĚ SEDNE**

Hra totiž nabízí pouze povolání vlkodlaka, kouzelníka nebo čaroděje, přestože film i knižní předloha dává tušit mnoho možných variant. Vlkodlak se umí proměňovat ve zvíře (psa nebo tygra atd.) a vůbec je to řezník do první linie, kouzelník metá kouzla kolem sebe a čaroděj pro změnu dovede vyrábět z obyčejných věcí předměty kouzelné. Z obyčejného jablka jablko kouzelné, které léčí zranění, z obyčejné zářivky mocnou zbraň. Pak je tu ještě hrstka dalších předmětů jako sluneční brýle, žvýkačky nebo čokoláda, pár dalších a to je vše. Na to, že se jedná o RPG, je výběr předmětů mizivý, stejně jako schopností, které můžete postavám při postupu na vyšší úroveň volit. Jejich následné vylepšování pak záleží na tom, jak často danou schopnost používáte.

Většinou se naučíte jednu dvě pořádně a používáte je do konce hry, přičemž boj tělo na tělo ustupuje před kouzlením do pozadí. Než se dostanete do blízkosti protivníka, zpravidla vám už hoří kožich. Jednou z vychytávek předlohy je přechod postav do šera, jakési jiné dimenze, kde fungují kouzla mnohem silněji a svět vypadá jinak. I hra tuto možnost nabízí, ale vizuální zpracování nepatří mezi ta nejatraktivnější, což jí vzhledem k tomu, že drtivá většina soubojů se právě v šeru odehrává, také dvakrát nepřidá. O dost starší Gorky 17 se hraje mnohem lépe a také lépe vypadá.

**Michael Lekovski,** stálý spolupracovník Doupěte
Před uzávěrkou utekl na dovolenou

**[KASKADÉŘI]**
Nikdo mě dolů nedostane, dokud nezaženete tu myš!

### NOČNÍ HLÍDKA 6,4

VERDIKT

RPG prvky
Kvalitní předloha
Engine ze Silent Storm

RPG prvky
Přímočarý příběh
Občasné chyby
Použita ochrana StarForce

I přes uvedené výtky není Noční hlídka špatná hra. Přestože použitý engine je trochu nahlodán zubem času, hra je přímočará a s jednoduchými RPG prvky, docela dobře se hraje a je ideální pro mladšího sourozence.

### INFO

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** ND Games / Nival
**[Distributor v ČR]** Future Games
**[Homepage]** www.futuregames.cz/nightwatch
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, grafická karta GeForce3 nebo Radeon 8500, 2 GB na HDD
**[Lokalizace]** Titulky
**[Cena]** Neoznámena

**PLATFORMA: PC**

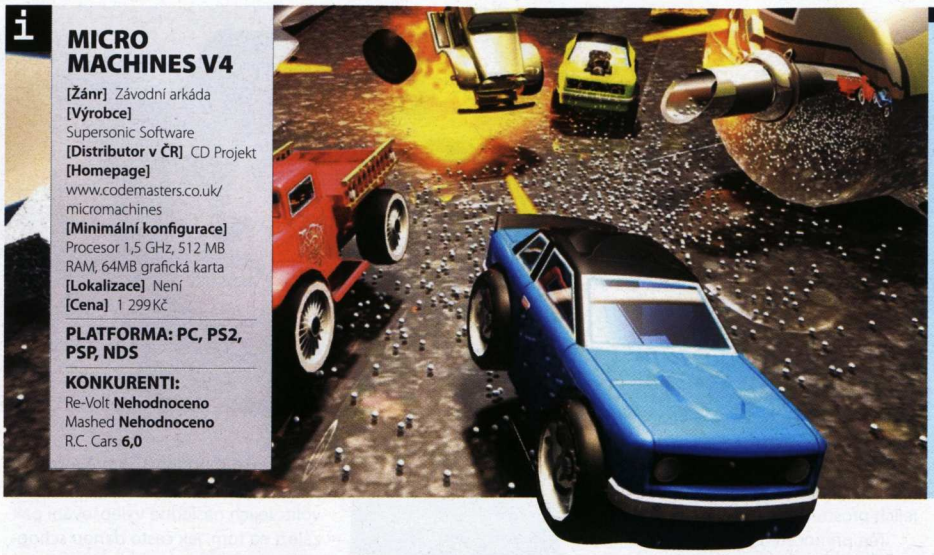
**KONKURENTI:**
Gorky 17 **Nehodnoceno**
Hammer & Sickle **6,1**
Silent Storm **Nehodnoceno**

**MICRO MACHINES V4**

**[Žánr]** Závodní arkáda
**[Výrobce]** Supersonic Software
**[Distributor v ČR]** CD Projekt
**[Homepage]** www.codemasters.co.uk/micromachines
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
**[Lokalizace]** Není
**[Cena]** 1 299 Kč

**PLATFORMA: PC, PS2, PSP, NDS**

**KONKURENTI:**
Re-Volt **Nehodnoceno**
Mashed **Nehodnoceno**
R.C. Cars **6,0**



**PRAVÁ ZÁBAVA: RE-VOLT**

Chcete-li zažít větší zábavu, než jakou nabízí čtvrté Micro Machines, a zároveň zůstat u tématu dálkově ovládaných autíček, sáhněte po Re-Volt. Několik let stará závodní arkáda od Acclaimu slavila díky skvělému námětu, příjemné grafice, spoustě vozítek a tratí neuvěřitelný úspěch. A co je na tom nejsmutnější? Re-Volt i po letech vypadá lépe než MMV4.

# MICRO MACHINES V4

## Jsou malá a vypadají infantilně, ale pod kapotou jim burácejí stáda arabských plnokrevníků

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 6/06

Při průjezdu kulečníkovým stolem se musím vyhnout nebezpečným koulím, kolem umyvadla projet maximálně na dvojku a v ložnici dát pozor na slečnu, která se převléká – pro kteréhokoliv muže by odhozené kalhotky představovaly začátek báječných chvilek, pro mě by to však byl krušný konec a možná i zadřená kolečka.

Přemýšlíte, kdo normální by se mohl podobně připravovat? Je to jednoduché; vzpomeňte si na bláznivou závodní sérii Micro Machines a hned máte jasno. Tvůrci se vydali vstříc úspěchu čtvrtým dílem, který do zajeté série přináší několik horkých novinek. Budou však po letošním extrémně rozpáleném létu potřeba?

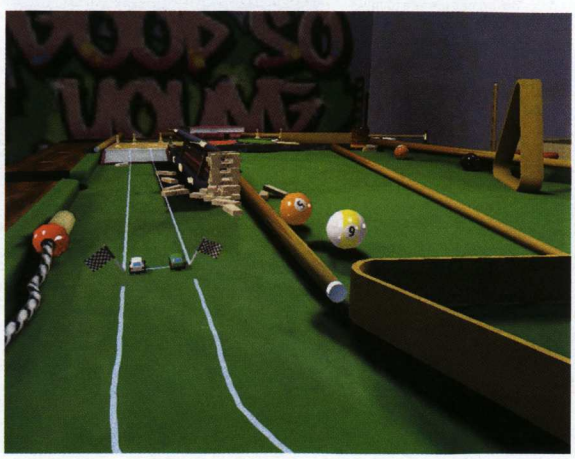
Nejzajímavější inovací je bezpochyby nový engine, který sérii Micro Machines posouvá zase o stupínek výš. Bohužel jen papírově. Sice se setkáváme s opravdovým a řádně barevným 3D světem, nicméně jeho zpracování je značně odfláknuté. Podobné výtky bych mohl směřovat i ke vzhledu vozítek, které vypadají na pohled hrozivě – tento nedostatek ale umí vyvážit svým počtem. Celkem jich autoři uvádějí necelých 800. Jakmile ale odečteme barevné kombinace, dostaneme se k výsledným 190 autíčkům. I to je slušné. Miniaturní vozítka se od sebe liší nejen barvou a typem karoserie, ale především vlastnostmi, jakými jsou rychlost, výdrž či akcelerace. Nevýhodou je nicméně velice podobné chování, které místy připomíná simulátor lední revue.

Mezi novinky můžeme počítat také zbraňový arzenál, kterým nyní vozítka oplývají (podobně jako u Mashed, Re-volt či R.C. Cars). Těžiště závodů se přeneslo do podoby bonusových krabic, které sbíráte a ve kterých se nacházejí zbraně (kromě nich pochopitelně také lékárničky a nejrůznější power-upy). Právě ony jsou jedinou pomůckou proti odolným soupeřům. Ostatně, ukažte mi několikacentimetrový angličák, který by odolal raketám, minám, plasma gunům, napalmu či splašenému kladivu. Na druhou stranu; zbraní příliš není, trpí syndromem okoukání a především ničí kouzlo starých dobrých Micro Machines, které byly trochu o něčem jiném.

Slzy nostalgie ukápnou ve chvíli, kdy dojde na výběr tratě. Většinu z nich dobře známe z Micro Machines V2, protože jde o předělávky. Otázkou je, zdali si na ně někdo dnes ještě vzpomene. Konkrétně se podíváme např. na kulečníkový stůl, kuchyňský dřez či nově také do několika exteriérů (střechy, průjezd mezi vlaky…).

Ačkoliv trojrozměrná grafika čtvrté Micro Machines jednoznačně prosvětlila, výsledný dojem z technického zpracování je rozporuplný. Hře by prospělo více detailnosti a obzvláště vyšší kvalita textur. Výsledek? Ve srovnání s několik let starým Re-Volt prohrává MMV4 na celé čáře. To samé platí i pro zvukovou kulisu, jež díky své nevěrohodnosti nutí vypnout reproduktory.

Micro Machines V4 je zklamáním. Lidé ze Supersonic Software bohužel vyměnili osvědčený koncept léta bavící hráče po celém světě za snůšku nablýskaných novinek, které už jsme viděli mnohokrát a lépe zpracované. I díky nim zažijete v singleplayeru nudu srovnatelnou s dvouhodinovkou biologie. Při hře více hráčů pak křivka zábavnosti sice na pár hodin stoupá směrem vzhůru, nicméně ihned poté mizí jako splávek pod nátlakem plnoštíhlé ryby daleko ve vodách průměru.



**[KULEČNÍK]**
Pozor na černou kouli

**MICRO MACHINES V4** **5,6**

VERDIKT

- Počet a zpracování autíček
- Zbraňový arzenál
- Některé tratě
- Po čase nudnost
- Stereotypnost
- Opuštění starého konceptu

Zklamání podtržené průměrnou (byť trojrozměrnou) grafikou a kolísající hratelností.

**Ladislav Nosákovec,** stálý spolupracovník Doupěte
Před tropickými vedry se schovává doma u počítače

[DIVOKÁ TŘEŠEŇ?]
Prostředí vypadá vskutku k světu

# SAFECRACKER

## Adventura bez postav a dialogů? COŽE? Jak to, že mě to baví?

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Když je romantik, tak lítá

Náplň adventur můžeme rozdělit na tři druhy – rozhovory s postavami, sbírání a používání předmětů a konečně všemožné hádanky, neboli puzzly. A co když do adventury nedáme ani jednu postavu? Ani jeden dialog? Co když sběr a použití předmětů minimalizujeme do takové míry, že se nedá nazvat adventurním? Zbudou nám už jen puzzly. A zbude i zábava?

Ve hře Safecracker vyvíjené pro The Adventure Company se stáváte člověkem známým pro svou schopnost dostat se přes jakýkoli zámek. Najímají si vás příbuzní pohádkově bohatého Duncana W. Adamse, který po sobě zanechal sídlo plné sejfů a hádanek, na jejichž konci leží vytoužená závěť. Tohle se dozvíte z krátké animace na začátku hry – pak už jste jen vy, Adamsův dům a jeho nástrahy.

Myšlenka zavřít hráče do dvoupodlažního domu a postavit před něj takřka čtyři desítky hádanek a nic víc je sama o sobě vzácná (byť pár dalších se o totéž pokoušelo, např. série Myst). Na druhé straně věřím, že u spousty hráčů vyvolá nedůvěru a rozpaky. Pokud jste ale na to „málo", co před vás Safecracker naservíruje, připraveni, může váš dojem ze hry být už jen lepší.

Duncanovo sídlo působí kompaktním a zdařilým dojmem. Na hraní vám stačí myš, pomocí níž se rozhlížíte a skokově se posouváte po domě – s tímto stylem přišla už kdysi dávno Atlantis. Levým myšítkem používáte cokoli, co použít jde, pravé myšítko zase odhalí inventář a možnost přepnout na mapu nebo herní menu.

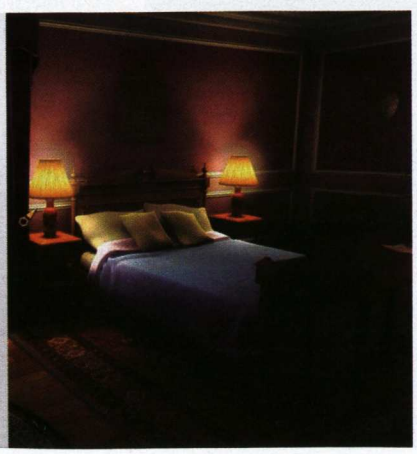
Ve hře na vás čeká celkem na čtyřicet nejrůznějších hádanek, z nichž některé zaberou sotva pár sekund a některé klidně i mnoho desítek minut. Pokud však uvažujete logicky, na vyložený zákys byste narazit neměli. Prvořadým problémem je vždy pochopit, co se po vás chce (občas trochu pomůže komentář hlavní postavy, občas vůbec), a následně to provést.

Hádanky jsou všeho možného druhu. Občas využíváte různých mechanizmů – posouváte magnetem destičky, kutálíte s kuličkou, skládáte rozsypaný obrázek – někdy musíte rozlousknout šifru, sem tam narazíte na klasické hádanky: jak seřadit čísla do čtverce, aby jejich součet v řádcích, sloupcích i diagonálách dal 15, jak stisknout tlačítka na šachovnici tak, aby nebyla v žádné řadě, sloupci nebo diagonále stisknuta dvě, a tak podobně. Puzzly tak brilantně kombinují matematické, logické i prostorové uvažování; obecně se nebojím říct, že každá hádanka je zcela odlišná od ostatních a každá je svým osobitým způsobem obohacující.

Pro lepší vtažení do atmosféry postupně nalézáte různé zápisky z Duncanova deníku, stejně jako dopisy od jeho příbuzných. Snadno tak poznáte jejich charakter, a když budete pozorní, bude se vám to na samém konci hry hodit, i když jen pro dobrý pocit.

Zajímavě je na tom grafické zpracování – nechlubí se fantastickými efekty, je to nízkorozpočtová adventurní grafika, jak ji známe z posledních let. Přesto zejména díky podařenému designu vypadají místnosti výborně a je radost jimi procházet. I tak ale může Adamsův dům působit klaustrofobně – vůbec by nebylo na škodu, kdyby tvůrci hráče pustili třeba i do zahrady.

Musím říct, že Safecracker se nehodnotí snadno. Jestli vám adventury nic moc neříkají, tahle hardcore záležitost (o které mnozí říkají, že ani do žánru nepatří) vás buď nadchne, nebo znechutí úplně. Hrací doba kolem pouhopouhých pěti hodin se může za jistých okolností ukázat jako plus, nicméně vzhledem k mizivé replayabilitě to pro většinu hráčů bude hodně málo. Láká-li vás tedy představa domu plného důmyslných zámků doplněného příjemnou atmosférou objevování, Safecracker vás nezklame. V opačném případě se zklamání vyhnete také, neboť se hry ani nedotknete.



**INFO**

**[Žánr]** Adventura zaměřená na puzzly
**[Výrobce]** Kheops Studio
**[Vydavatel]** The Adventure Company
**[Homepage]** není
**[Minimální konfigurace]** Procesor 800 MHz, 64 MB RAM, 64MB grafická karta, 700 MB na HDD
**[Lokalizace]** Neoznámeno
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Dreamfall: The Longest Journey **8,0**
Myst V: Konec věků **8,3**
Rubikova kostka **10**

**SAFECRACKER 6,0**

VERDIKT

- Dům plný puzzlů
  Každá hádanka je jedinečná
  Líbivé grafické zpracování
- Délka hry
  Jednotvárnější hudební doprovod
  Hodně úzce zaměřená hra

Poutavá a osobitá adventura pro hrstku vyvolených, kterým její styl sedne. Já se těch pár hodin bavil výborně, vám ale to samé nezaručím.

# ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

## Obtížnější, kratší a složitější

**Alan Jarrar,** stálý spolupracovník Doupěte
Mám moc rád 192 vochtlů na dovolené v Itálii

Série Rome: Total War se rozrostla o další datadisk. Tentokrát však bylo jeho uvedení na trh poněkud strohé. Žádná masivní letáková kampaň se nekonala. Neviděli jsme cirkusáky, alegorické vozy, ba ani nálepky na auta, jež by propagovaly Alexandera. Firma Creative Assembly zvolila cestu tiché distribuce a nabízí titul ke stažení za devět liber.

Hra však obsahuje jen jednu omezenou kampaň a samotný koncept nedoznává výraznějších změn. Hráč se ocitne v kůži Alexandera Velikého a v průběhu tažení řeckých vojsk bude kosit Peršany. Urostlý dvacetiletý vojevůdce přebírá v roce 336 př. n. l. vládu po svém otci Filipovi II. a nečeká jej jednoduchý úkol. Cílem kampaně (a prvních misí především) je udržet řeckou nadvládu ve třiceti různých provinciích (včetně Sýrie, Egypta, Makedonie a Babylonie). Hráči bude neustále znepříjemňovat život řada perských a indických nájezdů, což ve výsledku zvyšuje obtížnost hry. Již v první misi jsou řecká vojska ze všech stran obléhána a vybudování armády je úkol takřka nemožný. Stejně jako snaha vybudovat solidní ekonomickou základnu (od začátku kampaně je hráč permanentně ve finančním mínusu).

Nastalá situace nutí hráče drancovat všechna města, na která v průběhu tažení narazí. Total War: Alexander tím získává akční náboj, na který jsme v minulých dílech nebyli až tak zvyklí. Autoři navíc vyškrtli ze hry veškerou diplomacii – mírová jednání tedy nebudou na seznamu dne a konflikty se ukážou být jako jediná možná cesta k vítězství.

### ALEXANDER ZA 40 MINUT

Hru lze stáhnout přes oficiální stránky titulu. Po vyplnění jména a čísla kreditní karty můžete vesele stahovat. Celková cena činí devět a půl libry (poplatek za hru a stahování). Existuje však ještě jedna alternativa, jak se dostat k datadisku Alexander (méně pohodlná a finančně náročnější). Na křídlech českého distributora CD Projekt přilétá na trh sběratelská edice Total War: Eras Collection za 1 799 Kč. Balík obsahuje celou sérii her Total War.

Hráč je po celou dobu kampaně cíleně tlačen do pozadí a nutně si musí připadat jako domorodý Xi Xao, na kterého ve filmu Bohové musí být šílení spadla láhev od Coly. Kdykoliv se pokusíte ovládnout větší část mapy, Peršané brutálně zaútočí v nevídaném počtu. Naštěstí se bojuje jak ve městech, tak na otevřených prostranstvích, čehož se dá dobře využít. Při správném rozmístění jednotek lze nepřítele porazit, přestože je ve výrazné přesile.

Stereotypní kampaň však po čase omrzí. Hra ještě nabízí šest samostatně hratelných scénářů, jež se postupně odemykají (s dohráním jednoho se zpřístupní druhý). V nich bude hráč nejčastěji čelit ústřednímu nepříteli Řeků – Perské říši, ale také Syřanům, Babyloňanům a barbarům. Poslední jmenovaní jsou ale natolik slabým nepřítelem, že spíše plní úlohu dekorace než plnohodnotného oponenta. Rome: Total War – Alexander je jinak stále stejnou písničkou. Grafická a hudební kulisa je v podstatě totožná s původní hrou. Totéž platí o hratelnosti, jejíž velkou slabinou je vysoká obtížnost. Zbývá jen čekat na zbrusu nový díl série Medieval 2: Total War. Do té doby se budeme muset spokojit jen se zbytky od večeře v podobě datadisku Alexander.

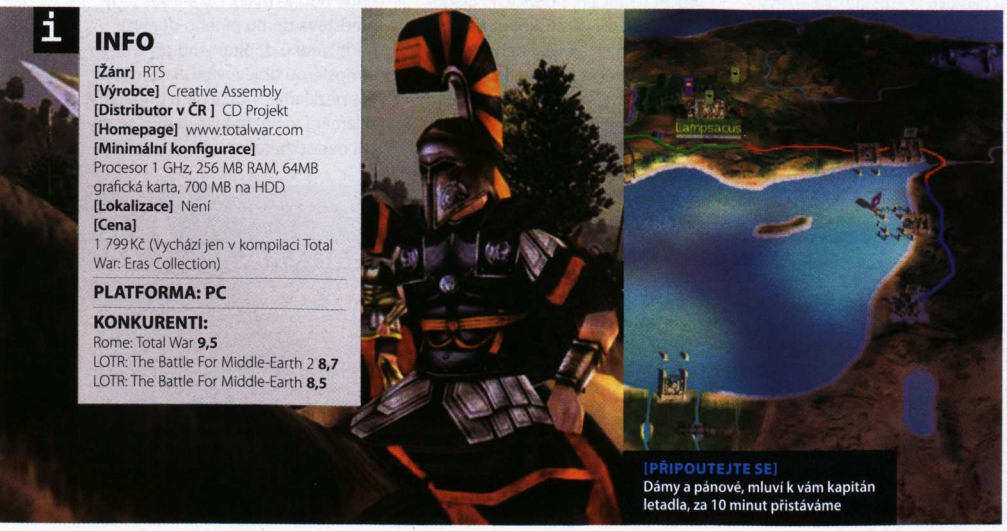
> **HRÁČ SI MUSÍ PŘIPADAT JAKO XI XAO, NA KTERÉHO VE FILMU BOHOVÉ MUSÍ BÝT ŠÍLENÍ SPADLA LÁHEV OD COLY**

### INFO

**[Žánr]** RTS
**[Výrobce]** Creative Assembly
**[Distributor v ČR ]** CD Projekt
**[Homepage]** www.totalwar.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 700 MB na HDD
**[Lokalizace]** Není
**[Cena]**
1 799 Kč (Vychází jen v kompilaci Total War: Eras Collection)

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Rome: Total War **9,5**
LOTR: The Battle For Middle-Earth 2 **8,7**
LOTR: The Battle For Middle-Earth **8,5**




**[PŘIPOUTEJTE SE]**
Dámy a pánové, mluví k vám kapitán letadla, za 10 minut přistáváme

### VERDIKT

**6,2**

VERDIKT

**+** Nové mise, noví nepřátelé
Historické scénáře

**–** Téměř žádné novinky
Absence diplomatických poslů
Přehnaná obtížnost

**Druhý datadisk k titulu Rome: Total War je jako týden starý guláš, do kterého se přidají feferonky, jež přebijí chuť zkažené omáčky.**

**INFO**

**[Žánr]** Akční RPG
**[Výrobce]**
Gas Powered Games
**[Distributor v ČR ]** Playman
**[Homepage]**
www.dungeonsiege.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,4 GB na HDD
**[Lokalizace]** Neoznámeno
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Dungeon Siege 2 **8,7**
Titan Quest **7,8**
Diablo 2 + LoD **9,0**

Jéé, když já hmyz tak strašně nesnáším...

**[DĚTSKÁ HŘÍČKA NOVĚ]**
Na koho to slovo padne, ten musí jít z kola ven!

# DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

## Gas Powered Games svého času málem zbořili zažité jistoty v žánru akčních RPG. Dnes je ale situace jiná

Dungeon Siege je pro mne svým způsobem srdeční záležitost. Když jsem před lety přemýšlel nad titulem, jenž by se stal předmětem ukázkové recenze, tvořené s cílem dostat se k práci na Doupěti, padla moje volba právě na tuto hru. Od té doby jsem z nějakého záhadného důvodu (asi RPG pozitivní faktor v krvi) recenzoval všechna další pokračování. Kvalita – pád – kvalita, tak se zatím série vyvíjela. Pokračuje datadisk pro Dungeon Siege 2 s podtitulem Broken World ve stejné sinusoidě? Asi už tušíte, že ano.

Pamatuji si sladké začátky putování po Aranně, když jste jako vidláci bránili kus pole obyčejnou lopatou. Pamatuji si lopocení se za jakousi pochybnou holí. Pamatuji si epickou válku, v níž jste prohlédli a našli svoji cestu. A teď si budu pamatovat i… cosi dalšího. Na konci Dungeon Siege 2 se obětí vašich spasitelských choutek stal záporňák Valdis; malá potíž je v tom, že spolu s ním prakticky vzal za své i celý svět – to je tak, když se k zachraňování pustí lidi bez potřebné kvalifikace.

Pravda je taková, že po završení epického putování z DS2 se Aranna ocitla v troskách a navíc opět povstal jakýsi temný mág, jenž z nepochopitelných důvodů unikl vaší deratizaci a samozřejmě se docela baví poštváváním všemožných potvor na nevinné vesničany. Hrdinský komplex je hrozná věc, a tak (přestože vás nikdo nemá po posledním excesu rád) se opět rozhodnete všem pomoct a pustit se do všudypřítomné havěti.

Broken World je určen pro postavy na vyšší úrovni – konkrétně pokud si vyberete předdefinované charaktery, jejich level bude roven číslu 39. Pakliže máte schované savy z DS2, můžete si družinku importovat, což vám na jedné straně pomůže při bojích, na straně druhé budete zpočátku sbírat pro vás bezcenné předměty.

Importem starých hrdinů se ale hlavně ochudíte o největší pozitiva datadisku. Přítomnost trpaslíků coby nové rasy jistě potěší, nicméně hru nijak zásadně nemění; výhodou je jen přítomnost trpasličí komunity ve světě. Mnohem větší dopad mají na hru dvě nová povolání, oproti těm „starým" takzvaně hybridní. Co to znamená?

Blood assassin kombinuje zacházení se zbraněmi na dálku a bojovou magii. Vzniká tak značně ofenzivní povolání, které v boji dokáže doslova uvařit krev protivníků. Pakliže chcete či přímo potřebujete doplnit družinu o někoho, kdo z dálky umí napáchat pořádnou paseku, blood assassin je jasná volba. Na druhé straně fist of stone míchá boj na blízko s přírodní magií, čímž tvoří chutný koktejl vhodný ke každé příležitosti. Hantýrkou MMORPG jde o tank a healera v jednom. Mimochodem, nová povolání i trpaslíky můžete použít i v původní hře.

Jak vidno, hráčovy nástroje k potírání zla jsou více než zajímavé. Se zbytkem ovšem bude trochu potíž. Prvním zádrhelem je rozsah celého datadisku. Jistě máte v živé paměti, jak epickou hrou DS2 přes svoji jednotvárnou náplň dokázal být. Oproti němu je přibližně deset hodin hraní v datadisku laxním plácnutím do vody. Nemluvě o tom, v jak stereotypním a neosobním prostředí se to hraní děje.

Designéři rozhodně neodvedli dobrou práci, lokacím v Broken World chybí jiskra, něco, díky čemuž byste si místa ještě dlouho uchovali v paměti. Podobné je to i s bossy, kteří jsou si občas až nepěkně podobní. Současně už ztrácí dech herní engine – modely postav nejsou takové, jaké by mohly být, textury nepůsobí tak pěkně jako dřív a navíc díky nedobré optimalizaci to celé neběží tak svižně, jak by mělo.

Hratelnost sama o sobě se příliš nezměnila, což je škoda. Souboje jsou stále jedním velkým zmatkem, zvláště kouzla z nich dělají pestrá ohňostrojná představení, nicméně to už ke hře jaksi patří. Bohužel odfláknuté prostředí a náplň datadisku sráží hru do průměru, z něhož ji nevytáhnou ani dvě nová atraktivní povolání či vynikající dabing. Z pánů z Gas Powered Games vyprchalo nadšení, co bylo tak cítit v prvním Dungeon Siege, a už dělají jen pro peníze.

**[MOC POTVOR]**
To je... velkej a zástup malejch – aspoň myslím

**VERDIKT** 6,2

- Dvě nová povolání
- Perfektní namluvení postav
- Repetitivní a nezajímavá prostředí
- Zastarávající grafika
- Oproti epickému DS2 krátké
- Občas přílišný chaos v bojích

Nedůstojný přídavek do rodiny her, co kdysi patřily na samý vrchol.

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Když je romantik, tak litá

# CIVCITY: ROME

## S Caesarem na věčné časy a nikdy jinak!

Móda je vrtošivá záležitost. Chvíli vládnou jemné a nevýrazné barvy, ale za pár měsíců je vše jinak a bez hráškového topíku nemůžete vyjít na ulici! Dámy prominou, ale pro mužskou část planety nepochopitelné události se nyní přenesly i do herního průmyslu. Po tolika letech spánku si najednou hned tři vývojářská studia vzpomněla na slávu starého dobrého Caesara III (plné hry únorového Doupěte) a jala se tvořit jeho vylepšenou verzi pro třetí tisíciletí. Glory of The Roman Empire z minulého čísla je spíše odlehčenou záležitostí pro začínající, čtvrtého Caesara vám představí Alan v Loadingu. Jaký je CivCity: Rome?

### Rozmanitost Civilizace

Hra měla být skloubením výhod základů žánru, vystavěných na budování starověkého města, a Civilizace, legendární strategie, která si vždy šla svojí (značně nelineární) cestou. Představa stavby obřích metropolí, jejich postupného vývoje a řízení expanzí à la Civilizace byla více než lákavá… leč všechno je jinak.

Autoři se nepustili do genetického inženýrství a místo křížení dvou specifických odrůd vzali starého dobrého Caesara a naroubovali na něj pár nápadů, které jsou občas zajímavé, častěji však bizarní a nedomyšlené. Asi jako ovocný strom s bramborami na jehličnaté větvi. Člověk je ale tvor přizpůsobivý, a tak si zvykne. Zvláště když se hra do značné míry podobá již několikrát zmiňované legendě žánru.

### Šablona je jasná

V rámci kampaně máte vždy na výběr mezi mírovou a vojenskou misí (liší se nutností vybudovat kasárna a frekvencí, s níž z nich musíte stále dokola vysílat hromadu vojáků na nepřítele). Každá mise začíná stavbou centra, sýpky, skladiště a prvních domků, nechybí studny, farmy, chrámy… zkušení hráči se budou cítit jako doma. Přibylo pouze surovin, jež obyvatelé potřebují ke svému životu. Pokud chcete ve svém městě vybudovat stabilní střední třídu (abyste ji následně mohli odírat na daních), musíte lidem nabídnout bezmála desítku surovin a služeb. Výsledek díky množství obchodních vztahů nutných k fungování městské ekonomiky připomíná sérii Settlers.

Sympatické je, že každého jednotlivého obyvatele můžete sledovat, a ejhle, on opravdu jde nejdřív do práce, coby řezník dojde na farmu pro maso, zanese jej do obchodu, rozporcuje a přebytky doručí do sýpky. Po skončení pracovní doby se vydá domů, nakoupí si nové šaty (jedna z potřebných surovin), následkem čehož se dostane do vyšší vrstvy, upgraduje se jeho dům a druhého dne (ryze fiktivního – CivCity mezi dnem a nocí nerozlišuje) může jít shánět třeba olivový olej.

Vidět své město v pohybu a sledovat jednotlivé obyvatele je pěkná věc, myšlenka ale bohužel nebyla dotažena do konce, a tak se třeba v divadlech stále pohybuje pouze anonymní dav

### INFO

**[Žánr]** Budovatelská strategie
**[Výrobce]** Firefly Studios/ Firaxis Games
**[Distributor v ČR ]** Cenega
**[Homepage]** www.2kgames.com/civcityrome
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Manuál
**[Cena]** 999 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Glory of The Roman Empire **7,0**
Caesar 3 **9,0**
Children of The Nile **8,5**

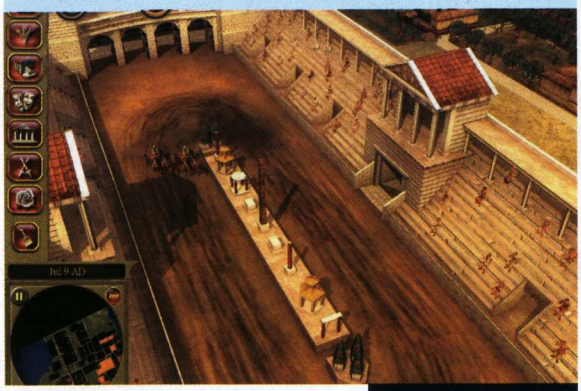
**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Konečně si pořídil počítač, který zvládne současné hry

**BUDOVATELSKÁ STRATEGIE, KTERÁ VÁM UPÍRÁ RADOST Z BUDOVÁNÍ, JE ŠPATNÁ BUDOVATELSKÁ STRATEGIE**

**[HORNÍCH DESET TISÍC]**
Vilová čtvrť pro smetánku

## SID MEIER? SNAD NE

Kolem hry se dlouhou dobu držela aureola známého tvůrce Sida Meyera (Railroad Tycoon, Civilizace), který měl údajně vývoj zaštítit. Vzhledem ke kvalitě a názvu výsledného produktu (nenese tradiční přízvisko Sid Meier´s) jde však spíše o marketingový tah vydavatele. Za hrou stojí tým Firefly Studios (známý sérií Stonghold) a Sidovo studio Firaxis Games na něm jen spolupracovalo. Jak výstižně uvedl jeden ze zahraničních kolegů, tohle nemohl vidět Meier ani náhodou!



**[CHLÉB A HRY]** Nebylo to zábavnější a akčnější než F1?

**[PŘÍSTAV]** Obchodování s ostatními městy nemůže chybět

postaviček „jakoby odnikud". To samozřejmě atmosféru živého města složeného z jeho konkrétních obyvatel ničí.

### Césare, nemám místo!

Ale to je jen detail v porovnání s dalšími nedostatky CivCity. Kupříkladu velikostí budov. Nejde o to, že akvadukt je hnusná stavba na způsob trojité Velké čínské zdi – postavíte ho jednou, na kraji města a hotovo. Horší je, že všechny budovy jsou až podezřele megalomansky vytvořené, takže i při nejvyšším rozlišení zabírá kamera pouze několik objektů. Pokud se i přes to přenesete, definitivně vám zlomí vaz omezenost map. V pozdějších fázích jednoduše řečeno „nemáte, kde stavět", pokud nechcete vybourat půlku staré zástavby. Budovatelská strategie, která vám upírá radost z budování, je špatná budovatelská strategie.

### Jsme šťastní a hloupí

Zvláštní je také logika fungování hry. Základním ukazatelem je indikátor štěstí, který je součtem spousty faktorů – míry nezaměstnanosti, spokojenosti obyvatel, vědeckého pokroku (další importovaná novinka z Civilizace) či počtu ubytovaných obyvatel. Na základě něj se do města stěhují (pokud je kladný) nebo z něj prchají (v záporných hodnotách) obyvatelé. Toto chování, odlišné od většiny podobných her, vyvolává značné anomálie – v mém případě permanentní nezaměstnanost doplňovanou neustálým nedostatkem obydlí pro dělníky, což jsou de facto protikladné věci (Proč do města chodí imigranti, když je v něm nedostatek domů i práce?).

Indikátor štěstí se navíc neustále mění, takže i když jej můžete přímo ovlivňovat určením výše mezd, potravinových přídělů a pracovní doby (skvělý nápad!), v praxi nemá cenu se žádnými krátkodobými výkyvy zabývat, protože za pět minut může být vše úplně jinak.

Podobně to skřípe i v dalších oblastech – zásobování je prazvláštní, až magickou záležitostí, kterou ovlivňuje náhoda (to když občan trpí nedostatkem náboženského vyžití navzdory chrámu pět metrů od jeho obydlí). Jindy ani deset farem nezaručí dostupné maso pro všechny, i když minimálně v nejvzdálenější z nich je ho pořád dost a žádný z řezníků se do ní ani nepřijde podívat.

Bohužel není kam se obrátit pro radu. Tvůrci chtěli pravděpodobně hru maximálně zpřístupnit masám. Jednoduchou hru ale nemůžete vytvořit tak, že vezmete složitého předchůdce a odstraníte všechny tabulky, které vypadají příliš komplikovaně. U CivCity má člověk často pocit, že jediným možným řešením problému je metoda pokus-omyl. Nikdo vám totiž neřekne ani takovou prkotinu, jako je počet farem potřebných k uspokojení poptávky tří pekáren.

### Encyklopedie je málo

Silnou stránkou hry je bezesporu atmosféra. I když vás hra přivítá nevábnou grafikou a o monstróznosti staveb již byla řeč, skrývá v sobě CivCity cosi autentického. Asi za to může Civilopedia, která je plná perliček a informací ze života Římanů, které tvůrci pochopitelně zakomponovali i do hry. Na rozdíl od Glory of The Roman Empire člověk cítí, že „takhle to v Římě mohlo fungovat". Nicméně i tento dojem se snaží tvůrci úspěšně sabotovat – videohovory s významnými římskými státníky, kteří s vámi komunikují ve stylu možností mobilů třetí generace.

Bohužel, celkově se CivCity nepovedlo. Skloubení Civilizace a Caesara není možné, alespoň ne cestou, kterou se vydal tým Firefly Studios. Přinesl sice pár dobrých nápadů, které by mohly úspěšně zabodovat i v dalších hrách, celkově však zmatený a nedomyšlený koncept hry nelze doporučit. Možná měli být tvůrci trochu více odvážnější, možná se do toho vůbec neměli pouštět…

**CIVCITY: ROME** **5,6**

VERDIKT

- Částečně funkční systém pobíhajících obyvatel
- Civilopedia
- Atmosféra starověkého Říma
- Nutnost rozběhnout fungující ekonomiku

- Logiku postrádající koncept hry
- Chybí pomocné ekonomické ukazatele
- Monstrózní budovy

Tvůrci vzdali pokus o zkombinování Civilizace a Caesara už na začátku vývoje. Hrstka importovaných nápadů z Civilizace do klasické budovatelské strategie navíc fungování hry zkomplikovala, místo aby žánr oživila.

**ŽIVOT V ŘÍMĚ**

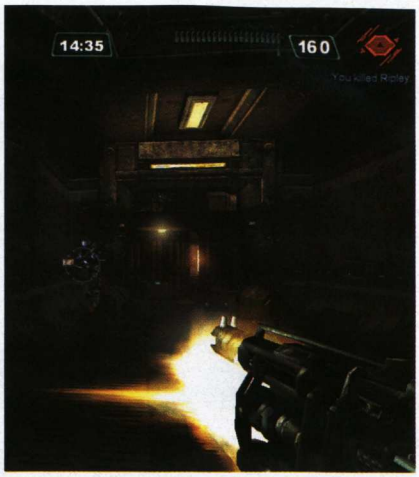
**[1]** Thracius pracuje u studny. No co, každý nějak začínal

**[2]** Po práci spěchá do obchodu, prý dostali olivový olej!

**[3]** Tenhle ročník je prý vynikající, to bude bašta!

**[4]** Voilá, díky olivám Thracius hned stoupl v socioekonomickém žebříčku

**[5]** Bohužel, i po povýšení musí druhý den opět do práce



**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Pláče nad koncem prázdnin

**[ŽER OLOVO]**
Začíná diskotéka v rytmu brokovnice

# WARPATH

## Mise splněná, nepřátelé mrtví, kakao uvařené

Ryzí multiplayerová střílečka z dílny vývojářů, kteří se podíleli na Unreal Tournament, se znenadání objevuje v regálech obchodů s počítačovými hrami. Zmizí z nich stejně rychle, jako přišla? Bohužel ano, odnášet ji ale bude prodavač do skladu.

### To jsme tak jednou...

Warpath je čistokrevná multiplayerová FPS akce, která však nabízí i jednoduchou kampaň pro jednoho hráče. Ze všeho nejdříve si v ní vyberete jednu ze tří ras, respektive korporací, načež se vrháte do boje o nadvládu na malé planetě. Všechny tři rasy jsou totiž velice zákeřné a vedou odvěké války. Příběh jako vystřižený z béčkového filmu, ale co více čekat od čistokrevné střílečky (stejně si na něj po pěti minutách ani nevzpomenete)?

Hlavní nabídka je stroze rozdělená do bitevních políček, což navozuje atmosféru strategického žánru. Po kliknutí na nepřátelské políčko se ocitnete přímo ve hře, kde o něj náležitě bojujete. Pakliže vyhrajete, je vaše. Obdobně postupuje i nepřítel, takže si pouze nevybíráte, ale musíte se i bránit. Zní to přenádherně, ovšem v praxi se dostavuje iritující element. Tenhle princip zkrátka brzy omrzí a začne lézt na nervy. Ve skutečnosti totiž soupeříte pouze ve třech disciplínách, a sice deathmatch (prosté střílení do nepřátel), capture the flag (kradení vlajky) a assault (plnění úkolů, většinou zabírání území a následné zničení generátoru). Každé kolo (potažmo boj o políčko) trvá patnáct minut. Buďto vyhraje ten, kdo má po uplynutí času lepší skóre, nebo

**„INTELIGENCE NEPŘÁTEL SE DÁ PŘIROVNAT K HODNĚ OPILÉ AUTOMATICKÉ PRAČCE**

### WARPATH

**[Žánr]** Multiplayerová akce
**[Výrobce]** Digital Extremes
**[Distributor v ČR]** Neoznámen
**[Homepage]**
www.playwarpath.com
**[Minimální konfigurace]**
Procesor 1,0 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,5 GB na HDD
**[Lokalizace]** Neoznámena
**[Cena]** Neoznámena

**PLATFORMA: PC, XBOX**

**KONKURENTI:**
Unreal Tournament 2004 **9,5**
Quake 3 Arena **8,2**
Pariah **5,0**

majitel určitého počtu bodů nehledě na dobu. Bohužel mapy a mise jsou natolik stereotypní, že už si předem najdete svou „skulinku" a s přehledem dosáhnete vítězství během pěti minut. Po urputném snažení z ničeho nic zjistíte, že soupeř zaútočil na již dobyté políčko, a vy tak musíte misi opakovat. V průběhu hry projdete jednou mapou třeba i desetkrát, což je příjemné asi jako moucha sedící na nose.

Inteligence nepřátel se dá přirovnat k hodně opilé automatické pračce. Například při sbírání vlajky si mnohdy ani nevšimnou toho, že po nich střílíte. Ani se neotočí. Pouze bezhlavě běží za vaším kolegou, čímž si sami kopou hrob. Kolikrát se zaseknou na výtahové plošině a jezdí tak dlouho nahoru a dolů, než jim z toho praskne hlava (za pomoci vašeho rakometu samozřejmě). Ani ve střílení nejsou žádnými přeborníky. Pouze si stoupnou místo a vypálí na vás celý zásobník. Stačí jen ladně uskakovat a potom začít taktickou palbu na horní partie. Jedinou náplní singleplayerové části je tudíž zabrání všech políček pro pocit vnitřního uspokojení. Nic víc, nic míň.

## Ruku v ruce proti korporaci

Jako správná armáda musíte mít i správnou výzbroj. Nepočítaje různá brnění a nábojnice, které posbíráte různě po mapě, Warpath nabízí celkem osm zbraní. Každá z korporací má dvě unikátní. Jednu lehkou (rotační kulomet, brokovnice, laserovou pistoli) a jednu těžkou (raketomet, granátomet, sniperku), přičemž šťastnou sedmičku uzavírá společná bezvýznamná zbraň na blízko. Poslední zbraň je bonusová. Rozhodně vám nemusí být líto, že vybraná rasa má horší arzenál, postupem času se totiž stejně dostanete k vybavení soupeře. Na místě by bylo i uvést, že se ve hře objevují v módu assault i ovladatelná vozidla. Bohužel trpí naprosto úchylným ovládáním, protože jim směr neudáváte klasicky klávesami, nýbrž pohybem myši. Proto nemůžete jezdit kupředu a střílet nepřátele na pravoboku. A když už zapadnete mezi kameny a chcete se otočit, neobejde se to bez zmateného přelétávání kamery ze strany na stranu.

Multiplayer nabídne tu samou „zábavu" v bledě modrém, pouze kvantum zmatených počítačem ovládaných protivníků vystřídá až šestnáctero živých hráčů. Hráčů, kteří si budou zpestřovat volné chvilky. Na nic jiného Warpath opravdu není. Má několik zásadních nedostatků, z nichž jsme ještě nezmínili poněkud starší grafické zpracování, chabé animace, strohou zvukovou kulisu a nestabilitu programu. Ale to vše jde ruku v ruce s nízkými hardwarovými nároky či uživatelskou nenáročností. Stačí jen zapnout, střílet, střílet a střílet.

**WARPATH** **5,0**

VERDIKT

- Nenáročná hra
- Neustálá akce
- Nízké HW nároky

- Připitomělí oponenti
- Zastaralá grafika a zvuk
- Problémy s ovládáním

Stereotypní multiplayerová střílečka pro několikaminutové odreagování.

## WARPATH NEBO PARIAH?

Digital Extremes stvořili kromě Unreal Tournament 2004 i střílečku Pariah, které se Warpath v mnohém podobá. Někteří jej zatracují, někteří naopak vynášejí do nebes. Vyplatí se tedy investovat raději do novějšího a tím pádem i dražšího Warpath, nebo svůj účel bohatě splní starší kousek?

| | Warpath | Pariah |
|---|---|---|
| Příběh: | ↓ | ↑ |
| Hratelnost: | ↑ | ↓ |
| Grafika: | ✕ | ✕ |
| Zvuk: | ✕ | ✕ |
| Multiplayer: | ↑ | ↓ |
| Atmosféra: | ↓ | ↑ |
| Celkem bodů: | 4 | 4 |

inzerce

# Pařte i bez PC!

Letošní prázdniny i dovolená zmizely v nenávratnu a přichází zase šedá denní rutina se školou, pracovními problémy a prodlužujícími se večery a s nimi pár volných chvil na nějakou tu gamesku. Zase vás čekají bezesné noci před monitorem, během kterých zažijete souboje v temnotách, na sportovních kolbištích, v motorových superkárách nebo třeba budování nepřemožitelných impérií. A nebo taky vůbec ne!

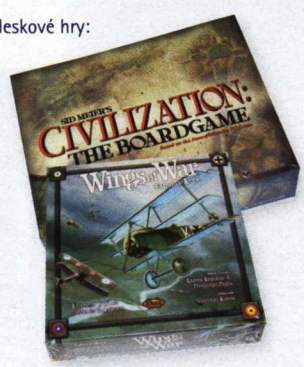
Co takhle nesedět jen sám u počítače a své protihráče znát jen podle nicku na síti? Máme pro Vás hromadu nápadů, jak si zahrát super hry doma, na cestách, s kamarády i bez nich, kdekoliv a kdykoliv. Dokonce i ve škole pod lavicí by to mohlo jít, jestli vám to u fyzikářky projde.

## Z monitoru na stůl

Všichni pařani a pařanky, kteří nedají dopustit na Quaky, Doomy, Warcrafty a další bitvy s bestiemi – zkuste si pořídit deskovou obdobu svých oblíbených her, pozvěte pár kamarádů a garantujeme stejně zatajený dech jako u virtuálních dobrodružství. Pokud jste spíš na strategie, můžeme jen doporučit skvělou deskovou Civilizaci nebo třeba Osadníky z Katanu.

Vybrali jsme pro vás na **www.vltava.cz** deskové hry:

**Doom** 1.747 Kč




**Civilizace** 2.135 Kč **Wing of War** 809 Kč

Pokud jste spíš na logické hry, raději hráváte sami a nevadí vám zaměstnání šedé kůry mozkové náročnými kombinacemi, zkuste třeba šachové automaty, které testoval třeba i šachový velmistr Garry Kasparov. Zkrátí Vám dlouhou chvíli třeba na cestách. Na www.vltava.cz jich najdete celou řadu, nám nezbývá než doporučit:

**Maestro Travel Chess** 2.725 Kč

A co takhle Divoký západ? Souboje šerifů a padouchů, třeskot koltů, život nebo smrt. Zažijte tu atmosféru s karetní hrou **Bang! na Vltava.cz za 257 Kč.**

Na své si přijdou i milovníci sportu. Zapomeňte na chvíli na FIFA06, NHL 05 a další gamesy a zkuste svoje umění ve stolním fotbalu nebo táhlovém hokeji.

**Master Sport Fotbal** 4.221 Kč

**Lední hokej stolní** 1.076 Kč

Jestli ale máte raději chuť na nějaký ten hříšek, cigaretku, panáčka, sexíček, může Vltava.cz pomoci i Vám:

**Harašeníčko** 186 Kč

**Člověče napij se! 1+2** 247 Kč

**Pivrncopoly** 268 Kč

Takže na co ještě čekáte? Vypněte své počítače... Vlastně ne! Zase je zapněte, pusťte internet, dejte www.vltava.cz a vyberte si, co se vám zalíbí. A pak už jen hrejte a hrejte a hrejte...

vltava.cz

# PIRATES OF THE CARIBBEAN:
## Legend of Jack Sparrow

Hry podle filmů jsou mezi vydavateli oblíbené. Nabízejí možnost prodat jinak neatraktivní, podprůměrný titul statisícům natěšených fanoušků, kterým stačí, že je na krabici velký obrázek Supermana/Nea/Johny Deppa. Právě posledně jmenovaného Piráta Karibiku nese na štítu nejnovější akce využívající licence, která slibuje milióny.

Kupodivu se nejedná o adaptaci nedávno vydaného druhého dílu filmu, ale herní zpracování jedničky, které „úplně náhodou" vychází ve stejné době. Aby to bylo ještě komplikovanější, nejde o první herní zpracování. Spolu s prvním dílem filmu vyšla i stejnojmenná hra, která ovšem neměla s předlohou kromě názvu a pirátského prostředí mnoho společného. Až nyní se tak na pulty obchodů dostává plnohodnotná konverze.

Plnohodnotná je možná příliš silné slovo. Již první dojem mi způsobil vrásky na čele, zvednul tlak a zbortil všechny naděje. Ne, že bych čekal zázraky. Nicméně hru, jejíž jedinou náplní je mlácení, sekání, kopání a rozčilování, nelze označit cedulkou „kvalita za rozumnou cenu". Čekali jste od Legend of Jack Sparrow více? Bohužel – většinou budete chodit z místa A do místa B, zabíjet nepřátele a tu a tam něco hledat. Trochu čerstvého závanu do zasmrádlého podpalubí hry vnáší alespoň mezihry. Mezi jinými například hašení hořící budovy, zapamatujete si i střelbu z kanónu. Škoda, že podobných radovánek není více.

Hra získává na šťavnatosti a atraktivitě v okamžiku, kdy do svého pařanského doupěte pozvete kamaráda a projdete ji ve dvou. Kromě vzájemného pokřikování a komentování děje ožívá i herní náplň – to když přijde na řadu také taktizování. Pokud u svého PC zůstanete osamoceni, o druhou postavu se postará, respektive bude se snažit postarat počítač.

Příběh se plynule a nenáročně rozvíjí ve třinácti kapitolách, přičemž každá se dělí ještě na několik menších levelů. Prostředí se postupem času mění; od nepropustné džungle, přes hořící loď, až po její vrak či nedalekou skrytou jeskyni. A nutno dodat, že vyprávění o legendě Jacka Sparrowa alespoň v tomto případě zabodovalo. Naopak variabilita bojových chmatů je nečekaně bídná. Jestliže jste jako dítě mlátili mladšího bratříčka a poté si k tomu i radostně zaskákali (nedívejte se tak na mě), Legend of Jack Sparrow vás nezklame. Dva tři druhy úderů, které můžete mezi sebou kombinovat. Tečka. Jenže na co potřebujete víc úderů, když je umělá inteligence nepřátel sprostým slovem? Protivníci jsou tupí a padesát dalších komb by úroveň hry ani trochu nepovzneslo.

Nedodělky v AI a náplni částečně nahrazuje úroveň audiovizuálního zpracování… Máte pravdu, vymýšlím si. Ale ne tak docela. Řekněme, že grafika má své mouchy. Dodejme, že animace postav, textury i detailnost prostředí nestojí za moc. A uzavřeme to tvrzením, že rozlišení se mění podle nálady a že v nastavení nelze prakticky nic změnit. No, vadilo by vám to? Na grafice nezáleží, nemám pravdu?

Abych však neustále nehanil, nenadával a neplýtval silami, přeci jen jsem ve hře po strastiplném bádání našel světlá místa. Legend of Jack Sparrow se může pyšnit autentickými podobiznami herců a jejich propůjčenými hlasy. Přitom byl dabing zvládnut bravurně, zejména u hlavních představitelů, a celkovou atmosféru dokresluje i slušný hudební doprovod. Inu, všechno není tak hrozné, jak se může zdát... Cože? To, že jsem opravdu řekl?!

**David Marák,** stálý spolupracovník Doupěte
Grafoman, který se rád koupe s kačenkami

**CHYSTÁ SE I ONLINOVKA!**
Onlinová hra ze světa pirátů? Ano, Disney Interactive pracuje již delší dobu na vlastní předělávce Pirátů z Karibiku, ovšem namísto singleplayerového ražení se tvůrci rozhodli zabruslit k online žánru. Co nás čeká? Dle slibů propracovaný svět, v němž mezi sebou budou hráči bojovat, plnit nejrůznější úkoly a zdokonalovat vlastní postavy. Hra by měla vyjít v průběhu příštího roku.

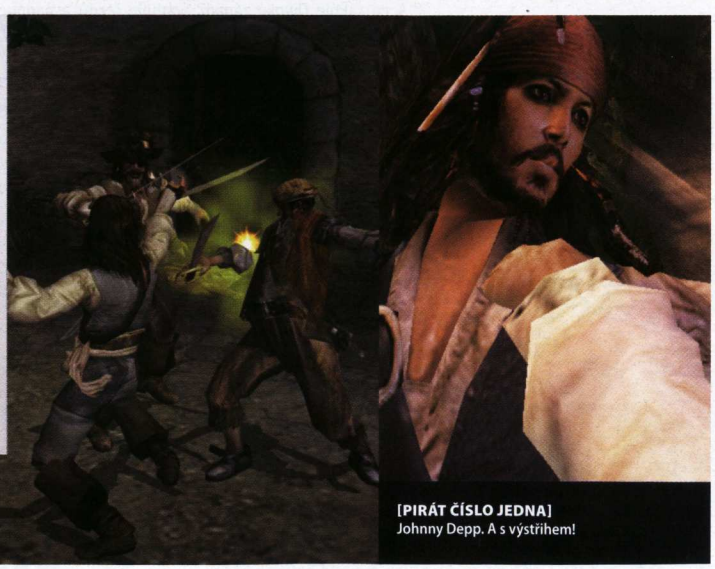
## „NAČ MÍT PADESÁT DRUHŮ ÚDERŮ, KDYŽ STAČÍ VPÁLIT JEDNU MEZI OČI?

**PIRATES OF THE CARIBBEAN:**
**Legend of Jack Sparrow**

**[Žánr]** Akční
**[Výrobce]** 7 Studios
**[Vydavatel]** Ubisoft
**[Homepage]** pirates.bethsoft.com
**[Minimální konfigurace]** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,6 GB na HDD
**[Lokalizace]** Není
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PC, PS2**

**KONKURENTI:**
Tomb Raider: Legend **8,1**
Stubbs The Zombie **8,1**
Matrix: Path of Neo **6,8**



**[PIRÁT ČÍSLO JEDNA]**
Johnny Depp. A s výstřihem!

**PIRATES OF THE CARIBBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW** **3,9**

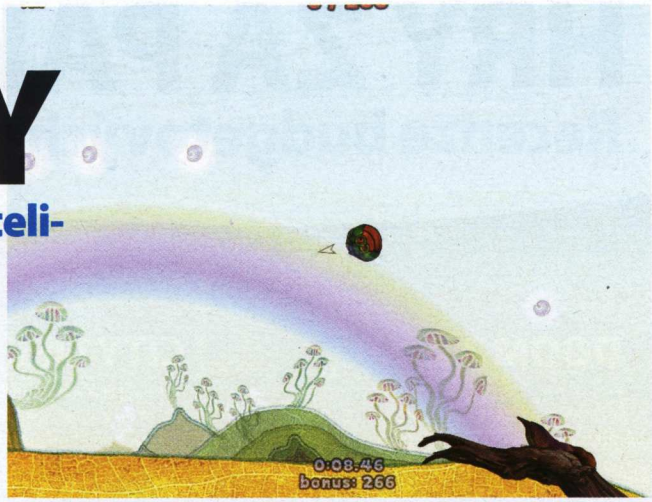
VERDIKT

- Hra pro dva na jednom PC
- Dabing, hudba
- Ať žije pirátství!
- Umělá „inteligence" počítače
- Grafika a technické zpracování
- Malý počet bojových komb

**Legend of Jack Sparrow není žádným překvapením. Pohádka o filmové licenci, která se vydala do světa vyždímat z fanoušků peníze, se znovu opakuje.**

# GUMBOY

## Míč s duchem Nikiho Laudy a inteligencí půlročního tyranosaura




Vaše letadlo havarovalo a vy jste ztroskotali na pustém ostrově uprostřed Tichomoří. Vlny oceánu však ke břehu přinesou spoustu zavazadel z vraku Cessny. Po dvou dnech nacházíte v jednom z kufrů volejbalový míč. Co uděláte? Pokud máte rádi konverzace u čaje, nebo jste viděli Trosečníka, míči značky Wilson namalujete uši, nos a pusu a budete s ním jednat jako s živým. Podobný nápad se zrodil i v hlavách českých vývojářů z firmy Cinemax. Přestože neztroskotali na žádném ostrově, vdechli – stejně jako Tom Hanks – panu Wilsonovi život. Jejich poslední počin nese název Gumboy a svým nenápadným zpracováním zapadá do škatulky logických her a plošinovek. Hráči je svěřen osud malého míče (kuličky) s obličejem a jeho úkolem je prodrat se přes všechny překážky až do cíle. Cestou však musíte posbírat všechny brilianty a semínka, jinak nebudete vpuštěni do dalšího kola.

Gumboy ale není jen o sběru drahých kamenů. Smyslem hry je kutálet se po všem, co přijde hráči do cesty. Po trávníku, sněhu, písku, koberci, skalnatém povrchu, ba dokonce i po vodě. K tomu je však potřeba změnit náplň i tvar hlavního hrdiny. Speciální portály umožňují kuličce transformovat se na čtverec (popřípadě na hvězdu) a nabrat vodu. Pod vodou se dá pohybovat jen velmi omezeně a navíc značně zpomaleně. Musíte počkat až do doby, než čtverec dopadne na dno rybníka, a teprve potom se můžete soustředit na sběr kamínků. Budete si připadat jako Jacques Yves Cousteau s železnou koulí na ploutvi, což je poněkud depresivní při zjištění, že na dně leží jedenáct diamantů. Délka celé procedury vám při troše štěstí může zabrat jednu hokejovou přesilovku, ale možná i jednu často přerušovanou třetinu.

Her s rotujícími objekty již bylo mnoho, přesto se Gumboy jedné z nich podobá víc, než kterékoliv jiné. Logická hra Elastomania sice nebyla o roztomilé kuličce, princip je nicméně stejný. Obě hry vládnou vlastními fyzikálními zákony, které je třeba vstřebat a ctít, pokud chceme hrou projít stejně snadno jako muž s Canabis mezi půlkami přes letovou kontrolu. Základním předpokladem úspěchu je dokonalé ovládání pěti kláves, což není nad lidské síly (na rozdíl od některých misí samotné hry). Kulička Gumboy vládne dokonalou akcelerací a ve vzduchu je schopna se otáčet směrem, jakým jí poručíte. Proces dokončování misí je však často zbytečně frustrující. Některé diamanty jsou umístěny nevhodně a dostat se k nim je obtížné.

> **„DOBRODRUŽSTVÍ ROZPAČITÉHO MÍČKU S ROZTOMILÝM ÚSMĚVEM HANY SURALOVÉ Z REKLAMY NA BREF“**

Celkem na vás čeká 51 levelů (včetně 11 misí dlouhého tutoriálu). Hra je postavena na postupném odemykání úrovní, což v praxi znamená, že z druhé mise nemůžete přeskočit do jedenácté, aniž byste předtím neprošli desátou. Gumboy však neživí jen solidní hratelnost, ale potrpí si i na efekty. Kulička je zprvu nazelenalá, její barva se však mění s okolním prostředím a dočasnými speciálními vlastnostmi, na něž narazíte. Vyšší odolnost zajistí načervenalý energetický obal, hezčí pohled na herní obrazovku pak svítící částice v momentě, kdy se kulička přemění na hvězdu.

Hra je plně lokalizovaná (pokud se to tak dá nazvat). Dabing ale nemá s češtinou mnoho společného. Kulička vydává jakési zvuky, jež mají (soudě dle atmosféry hry) působit roztomile, ale opak je místy pravdou. Těžko říct, jak má člověk reagovat, když během patnácti minut slyší sto padesátkrát „Juí, muňi muňi wíí.“ Přesto je Gumboy vhodnou a příjemně dlouhou zábavou na zregenerování unavených nervů. Kromě toho, že je v češtině, se prodává za lidové peníze. Je dost možné, že ani nebudete muset sahat po bankovkách. Jen rozbijte prasátko a spočítejte kutálející se mince.

**INFO**

**[Žánr]** Logický/arkáda
**[Výrobce]** Cinemax
**[Distributor v ČR]** Cinemax
**[Homepage]** www.gumboy.cz
**[Minimální konfigurace]** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 60 MB na HDD
**[Lokalizace]** Kompletní
**[Cena]** 299 Kč

**PLATFORMA: PC**

**KONKURENTI:**
Elastomania **9,5**
Ballance **7,0**
GISH **Nehodnoceno**

DOUPĚ
Demoverzi najdete na DVD 9/06

Kulička s radostným obličejem. Takto někteří z nás vypadají po sedmičce ryzlinku

**VERDIKT** **6,7**

- Cena
- Příjemné na odreagování
- Hezké grafické prostředí
- Množství levelů
- Nerovnoměrná obtížnost
- Fyzika hry má své mouchy

**Dobrodružství rozpačitého míčku s roztomilým úsměvem Hany Suralové z reklamy na Bref aneb povedené logické hrátky v češtině za cenu třiceti párků v rohlíku.**

# HRY ZA PAKATEL!

## Recenze budgetových titulů

### DOOM 3

Psal se rok 2004 a herní svět byl rozdělen mezi příznivce akcí Half-Life 2 a Doom 3. Obě byly dlouho očekávané, odkládané i dopředu zbožňované. Výsledek může každý s odstupem času posoudit sám. Malou nápovědou mu budiž aktuální dění okolo obou her. Zatímco Half-Life 2 dobývá svět s epizodickými pokračováními a původní hra se v různých edicích prodává takřka za původní cenu, Doom 3 se dostal do rubriky pro zlevněné tituly.

Rozhodně ale nejde o špatnou hru! Doom 3 je stále nejlepší hororovou střílečkou z vlastního pohledu. Nepřináší sice mnoho novinek, ovšem staré osvědčené postupy vypilovává k dokonalosti. Atmosféra, která by se dala krájet motorovou pilou, neskutečná hra světel a stínů i hrůzní nepřátelé patří mezi vlastnosti, v nichž dílko od id Software dodnes marně hledá konkurenci. Když se k tomu přičte takřka 20hodinová životnost, podobnou akci si zkrátka nemůžete nechat ujít.

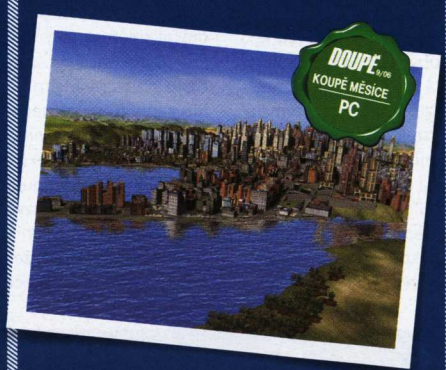
**[Platforma]** PC, Xbox **[Žánr]** Střílečka **[Výrobce]** id Software **[Vydavatel]** TOP CD **[Rok vydání]** 2004 **[Lokalizace]** Manuál **[Cena]** 299 Kč

**8,1**

### CITY LIFE

Budovatelských strategií vychází mnoho, ale jen málo z nich dokáže hráči nabídnout víc než nepovedený koncept, který nudným způsobem parafrázuje některou z legend žánru. City Life naštěstí není jedním z mnoha béčkových titulů, naopak problematiku stavby města zdokonaluje a dále rozvíjí.

Zatímco SimCity je primárně o stavbě města a jeho infrastruktury, City Life tyto aktivity upozaďuje a do centra dění staví problematiku obyvatel. Různí lidé mají různé zájmy a vy musíte v rámci výstavby myslet na jejich uspokojování. K hladkému fungování města totiž potřebujete obyvatele rozmanitých povolání a sociální postavení. Navíc – čím náročnější a bohatší postavy do své obce nalákáte, tím více se vám vrátí v daních do městské pokladny. Aby nebylo superlativů málo, je City Life tařka novou hrou – v obchodech se ocitá právě nyní a vy si ji můžete díky cenové politice distribuční firmy TOP CD užít za fantastických 299 Kč.



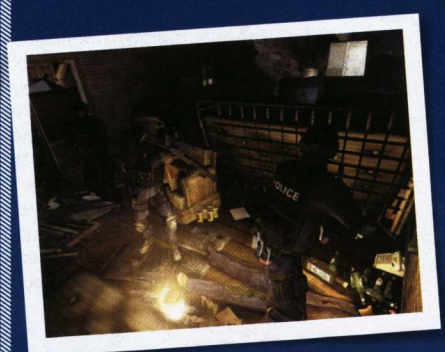

**[Platforma]** PC **[Žánr]** Budovatelská strategie **[Výrobce]** Monte Cristo **[Vydavatel]** TOP CD **[Rok vydání]** 2006 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 299 Kč

**8,4**

### SWAT 4

Policista to má ve srovnání s typickým kladným hrdinou o poznání těžší. Nemůže si dovolit jen tak odstranit sebevětšího záporňáka, nemůže kouřit v pracovně a po zásahu musí vyplňovat spoustu papírů. Na ty naštěstí ve SWAT 4 nedojde, motorové pily na teroristy se však rozhodně nedočkáte.

SWAT 4 je akčněji pojatou taktickou akcí, v níž řídíte tým speciální zásahové jednotky. Nenabízí tedy zajisté atraktivní mise „postav radar a vybírej pokuty", ani nebudete pokutovat nezbedné pejskaře. Cílem vašeho snažení bude nejčastěji zneutralizovat šílence, co přepadli nějaký objekt, drží v něm rukojmí a jen tak mimochodem plánují vše vyhodit do vzduchu. Hra je přiměřeně náročná a díky technickým vynálezům zábavná. Dojem ze hry nekazí ani ovládání, které je intuitivní a logické. SWAT 4 se povedlo najít dobrý kompromis mezi čistokrevnou akcí a složitými taktickými tituly.



**[Platforma]** PC **[Žánr]** Taktická akce **[Výrobce]** Irrational Games **[Vydavatel]** CD Projekt **[Rok vydání]** 2005 **[Lokalizace]** Titulky **[Cena]** 399 Kč

**8,2**

**Honza Morkes**, zástupce šéfredaktora
Konečně si pořídil počítač, který zvládne současné hry

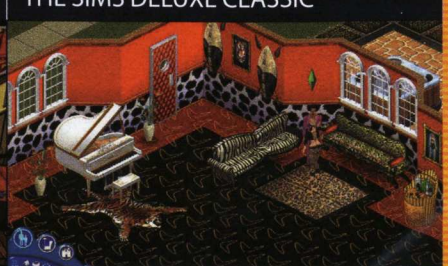
### FLATOUT 2

**Připomínáme, že aktuální novinka na poli šílených závodů útočí na obchody od začátku skvělou cenou!**
[PC] [TOP CD] [299 Kč]

### TŘI MUŠKETÝŘI

**Kreslená plošinovka, která dává vzpomenout zlatých časů kdysi nabitého žánru.**
[PC] [Playman] [299 Kč]

### THE SIMS DELUXE CLASSIC



**První díl nejprodávanější série všech dob včetně datadisku Livin' Large.**
[PC] [EA Czech] [499 Kč]

# KONZOLOVÉ RECENZE

Nahráváme současným konzolovým hitům

84 KINGDOM HEARTS 2
PS2

86 ACE COMBAT: THE BELKAN WAR
PS2

87 SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA
PS2

88 TEKKEN 5: DARK RESSURECTION
PSP

89 LOCO ROCO
PSP

90 B-BOY
PS2 | PSP

KAREL KALIŠ
vedoucí konzolové sekce

## HERNĚ DEŠTIVÝ PODZIM

Prázdniny jsou za námi, školní rok před námi. Vlastně v tomto okamžiku je docela pravděpodobné, že si někteří z vás čtou nové Doupě pod lavicí místo toho, aby dávali pozor na klasické úvodní opakování. Takže jen doufám, že si dáváte pozor, aby vás bedlivý kantor nechytil, protože nechat si zabavit Doupě znamená velký vroubek u našeho Nejvyššího. Začátek školního roku ale znamená i konec hlavního dovolenkového období pro pracující. Vítaným způsobem, jak si ulehčit návrat k všedním starostem, se mohou stát hry. Začátek podzimu bývá tradičně silným obdobím nových titulů, což se znovu projevilo, když k nám naposlední chvíli dorazily dvě japonské RPG perly, které slibují zábavu na celé desítky hodin.

Kingdom Hearts 2 nás opět zavedlo do světa nespoutané fantazie, kde po boku Kačera Donalda bojuje třeba Jack Sparrow z Pirátů z Karibiku či mořská víla Ariel. A tento kolektiv postav od Disneyho doplňují hrdinové z Final Fantasy. Pokud však máte chuť na něco temnějšího, rozhodně si nenechte ujít démonickou Digital Devil Sagu. Ale i fandové jiných žánrů si určitě vyberou, ať už se třeba jedná o letecký Ace Combat 6 či originální B-Boy. A to nemluvím o dvou peckách, které vám zpříjemní každé cestování – Tekken a hravé Loco Roco pro PSP. Pro hráče je tedy návrat do školních lavic víc než příjemný, užijte si ho!

## Z HRÁČE ROCKOVOU HVĚZDOU

Japonci jsou zvláštní, na tom se snad shodneme všichni. Tentokrát jsem se o tom ujistil trochu velkou oklikou. Na počátku stála zpráva, že druhý díl rytmické hry Guitar Hero od amerických Harmonix se dostane do Evropy v listopadu. První díl sice u nás nebyl vůbec propagován, ale v obchodech se s trochou snahy sehnat dá. A je o co stát, minimálně pro milovníky rockové a metalové hudby. V balení s hrou totiž najdete slušnou plastovou napodobeninu elektrické kytary. Na jejím krku najdete pět barevných tlačítek, jejichž přesným mačkáním pak ve hře hrajete a sekáte divoké rify jako pravý kytarista. Skvělá zábava, která dokáže přitáhnout ke konzolím i zcela příležitostné hráče či úplné nováčky. Ovšem pikantní na celé věci je fakt, že to, co podle nás boří hranice originality, je v Japonsku běžnou věcí už kolik let. Podobné automaty, pomocí kterých se snadno můžete stát úžasným bubeníkem, talentovaným kytaristou či třeba skvělým tanečníkem, najdete snad v každé herně.

KINGDOM HEARTS 2

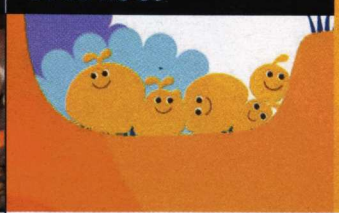
**Vyjde spolu Kačer Donald a víla Ariel?** | PS2 |

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

**Dobyjte oblaka** | PS2 |

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

**Démonský epos** | PS2 |



LOCO ROCO

**Jednoduchá, ale veselá hopsačka** | PSP |

# KINGDOM HEARTS 2

## V žádné jiné hře nepotkáte Johnyho Deppa, Kačera Donalda a Clouda Strifa najednou

DOUPĚ 9/06 HRA MĚSÍCE Konzole

Společná prolnutí rozdílných děl mají vždy pro fanoušky zvláštní vábivou a exotickou příchuť. Snad každý má rád, když se jeho oblíbený hrdina i třeba jen na malý okamžik objeví ve zcela jiném světě. Na jednom takovém docela netypickém crossoveru stavěla pevné základy i japonská hra Kingdom Hearts. Soubení fantazie (tehdejšího) Squaresoftu s rozmanitými světy z Disneyho impéria znělo na první pohled jako šílený nápad, ale výsledek stál rozhodně za to. Ostatně o tom, že si toto netradiční spojení našlo spoustu fanoušků, svědčí i prodeje Kingdom Hearts 2. Jenom v samotném Japonsku se prodalo přes milión kopií za pouhé tři dny po uvedení hry na trh.

Původní Kingdom Hearts vás seznámily s chlapcem jménem Sora, který jednoho dne přišel o své dva nejlepší kamarády (Riku a Kairi). Zároveň s tím se však stal vyvoleným – dokázal ovládnout tajemnou zbraň Keyblade (v podstatě obrovský klíč), jež dokáže uzamykat srdce světů před hrozící Temnotou. Během své cesty za hledáním svých přátel našel věrné spolubojovníky a kamarády v Kačeru Donaldovi a Goofym, jež pátrali po ztraceném králi Mickeym. Společně procházeli světy inspirovanými Disneyho pohádkami, setkávali se i s postavami z Final Fantasy a bojovali proti záplavě temných stvoření jménem Heartless. Příběh postupně gradoval až do úžasného hořkosladkého konce, který potvrdil neskutečně silný cit Squaresoftu pro emoce.

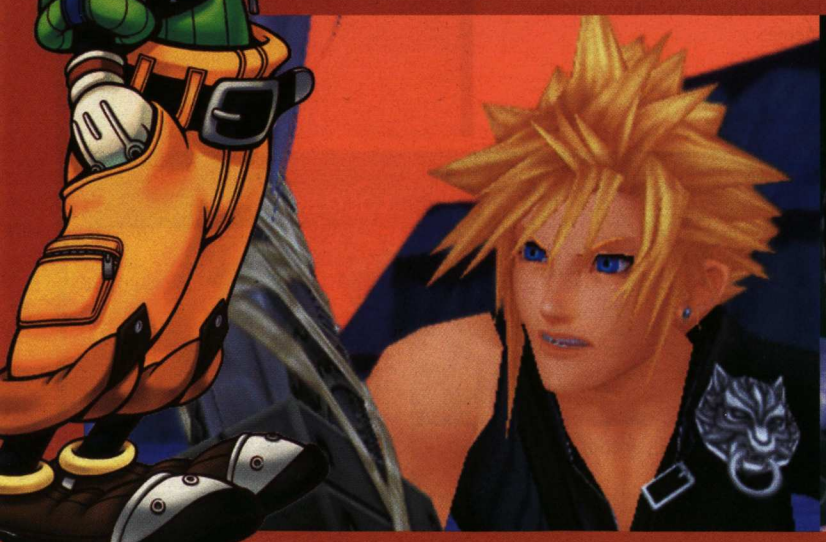
Příběh druhého dílu přímo navazuje na konec Kingdom Hearts: Chains of Memories z GBA. Ovšem pokud jste ani jednu předchozí hru nehráli, rozhodně neházejte Keyblade do žita. Na začátku Kingdom Hearts 2 vás čeká zhruba tříhodinový prolog s novou postavou jménem Roxas, ve kterém se ve formě častých flashbacků seznámíte s předchozími událostmi. I přes to se ale musíte smířit s určitou zmateností, protože do rozjetého vlaku se naskakuje špatně. Později si sice spoustu dějových mezer můžete zacelit čtením perfektně zpracovaného a podrobného deníku, ale to se pochopitelně zážitku z předchozích her nevyrovná.

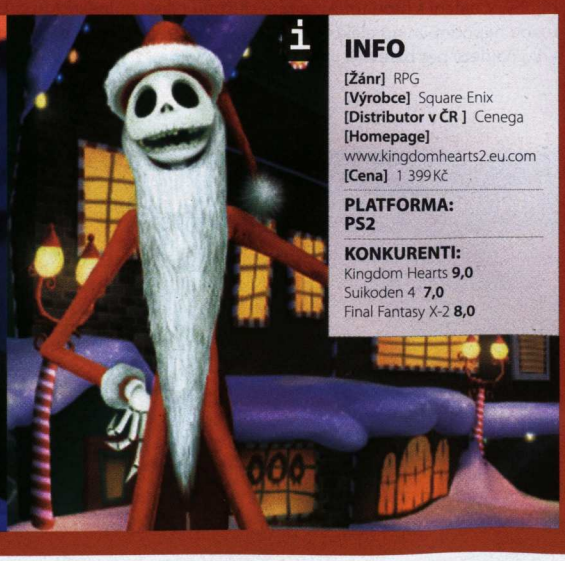
První díl někteří smetli ze stolu s tím, že je pro ně příliš dětský. O druhém dílu se dá říct, že dospěl. Sora a jeho už-ne-ztracení-kamarádi prochází pubertou, příběh dostává temnější a vážnější náladu. Na scénu se dostává zlověstné uskupení jménem Organizace XIII a noví nepřátelé jménem Nobodies. Hra osciluje mezi hravě zábavnými pasážemi s laskavým humorem při procházení pohádkových světů a temnějšími okamžiky o přátelství, ztrátách a smutku. Square Enix přidali oproti jedničce víc na dějovosti a filmovosti. Ždímají emoce už od počátku hry, nenechávají si je na konec.

Samotné jádro zůstalo ve svém principu nezměněno. Poměrně volně cestujete mezi jednotlivými světy, ve kterých se vždy potkáváte s jejich typickým osazenstvem, pomáháte mu řešit jeho problémy a bojujete se záplavou protivníků. Některé světy zůstaly z předchozího dílu, jen se dočkaly přepracování, další navštívíte poprvé. A vždy zůstanete až ohromeni z toho, jak je každý z nich neskutečně věrný svojí předloze. Nezáleží na tom, zda se jedná o svět kreslené Mulan, Lvího Krále, filmového Trona nebo Pirátů z Karibiku. Každý z nich vypadá naprosto fantasticky a má v sobě skrytou celou hromadu skvělých nápadů, které neustále oživují hratelnost. Jejich postupné objevování se stalo motorem, jenž nezhasne až do konce přes třicet hodin dlouhého dobrodružství.

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy

**„SQUARE ENIX ŽDÍMAJÍ EMOCE UŽ OD POČÁTKU HRY, NENECHÁVAJÍ SI JE NA KONEC**





### INFO

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Square Enix
**[Distributor v ČR ]** Cenega
**[Homepage]** www.kingdomhearts2.eu.com
**[Cena]** 1 399 Kč

**PLATFORMA:**
**PS2**

**KONKURENTI:**
Kingdom Hearts **9,0**
Suikoden 4 **7,0**
Final Fantasy X-2 **8,0**

**[PAST]**
**V obklíčení? Ne nadlouho**

Během putování se opět dočkáte spousty akčních soubojů. Bitky doznaly inovace v podobě začlenění tlačítka pro speciální údery. Jeho funkce a efekt se liší dle protivníka, dal by se použít příměr k likvidačním útokům z God of War. Správné využívání speciálních úderů se stává klíčovým při likvidaci protivníků, hlavně bossů. A kromě toho boje pak vypadají zatraceně efektně. To je hlavní motto hry – efekt. Vše je akčnější, dravější, dynamičtější, barevnější a skvěle vypadající. Boje pomalu vypadají jak ekvilibristické cvičení z Devil May Cry. Sora získal i novou dovednost Drive, jenž jej za cenu absence jednoho člena party promění v zuřivého bijce se dvěma Keyblade. Škoda, že na úkor akce a efektu ubylo taktiky.

Hloubka RPG prvků však neutrpěla, spíš naopak. Díky Drive schopnosti, která získává zkušenosti separátně, se dostáváte k novým možnostem, jakým stylem hrát. Budete se spoléhat na Goofyho a Donalda, či na dva smrtelně rychlé Keyblade? A když už jsme u nich, jaké vlastně chcete využívat? Je jich celá řada s různými schopnostmi. Stejně jako dovedností, které se postupně vaše postavy učí. Cest je spoustu, závisí jen na vás, kterou se dáte.

Tvůrci si pohráli i s dalšími prvky, které nové Kingdom Hearts dělají zábavnějšími. Střílecí pasáže při cestách do nových světů jsou nyní daleko akčnější a zábavnější. Pár otravných prvků bylo vyházeno a přibyla některá zjednodušení. Celkově nízká obtížnost se sice může stát pro některé fandy jedničky nepříjemným překvapením, ale hra tím získala na přístupnosti. A to je dobře, protože tuhle akční jízdu plnou emocí, podlitou dech beroucí grafikou, úžasným hudebním doprovodem a podařeným dabingem doporučuji rozhodně všem.

**KINGDOM HEARTS 2**

**9,0**

VERDIKT

- Emocemi nabitý příběh
- Spousta známých postav
- Výborná hudba
- Dlouhá herní doba

- Dabing některých postav
- Možná až moc lehké

**Akční RPG se skvělou prezentací a strhujícím příběhem. Od hraní vás osvobozuje pouze chorobná antipatie k Disneymu. Ale i tak se ochuzujete o neuvěřitelně silný zážitek.**

**KDOPAK TO MLUVÍ?**

Ruku v ruce s využitím postav od Disnyeho jde i angažování hlasů herců, jež původní postavy namluvily. A „správné" hlasy uslyšíte i u hrdinů z Final Fantasy. Kromě toho na seznamu dabérů narazíme na spoustu seriálových herců a několik slavnějších jmen u vedlejších postav – např. Angela Lansbury (Jessica Fletcher z To je vražda napsala) či Pat Morita (mistr z Karate Kida). Ovšem došlo i na super hvězdy. Soru mluví H. J. Osment (Šestý smysl, A.I.) a záporáka DiZe Christopher Lee (LOTR, Star Wars).

# SOUTĚŽ

Více než povedené japonské RPG Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga se konečně dostalo do Evropy. Na oslavu této herní události pro vás máme přichystáno šest stylových triček, ve kterých si určitě získáte pozornost. Abyste nemuseli chodit nazí, stačí zodpovědět tři triviální otázky. Pokud potřebujete poradit, stačí si přečíst recenzi.

**1. Jak se jmenovala předchozí hra ze série Shin Megami Tensei?**

a Lucifer's Hell
b Satan's Call
c Lucifer's Call

**2. Digital Devil Saga se odehrává ve světě pojmenovaném:**

a Junkyard
b Spira
c Cejl

**3. Hrdinové hry Digital Devil Saga se dokáží proměňovat v:**

a Daňové úředníky
b Démony
c Zabijácké panenky Barbie

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Digital Devil Saga. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce **soutez@doupe.cz** (jako předmět uveďte opět heslo „Digital Devil Saga"). Odpovídat můžete i formou SMS na telefonní číslo **903 33 20** ve tvaru SOU mezera DODDS mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: **SOU DODDS 1A2A3A Adam Novák Brnenska 358 Praha 4 100 00**.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je **30. září 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu **www.doupe.cz** a posléze také v časopise Doupě.

Inzerce

**INFO**

**[Žánr]** Letecký simulátor
**[Výrobce]** Namco
**[Distributor v ČR]** Sony Czech
**[Homepage]** acecombatzero.namco.com
**[Cena]** 1 499 Kč

**PLATFORMA: PS2**

**KONKURENTI:**
Ace Combat 5 **8,0**
Top Gun **Nehodnoceno**
Ace Combat 4 **8,0**

**[HANGÁR]**
Tak čím vyrazím do práce dnes?

# ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

## Masovým vrahem v nadzvukové rychlosti

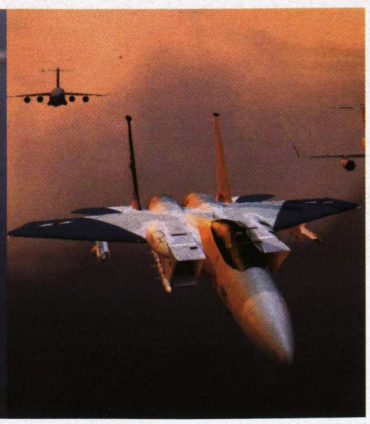
Přitahuji knipl skoro až na břicho a posílám svoji F-15E Strike Eagle do svíčky. Rychlost maximální, stroj neúprosným tempem nabírá výšku. Výš, jen výš, téměř až ke hvězdám. Když už se pomalu zdá, že hodlám opustit gravitační náruč matičky Země, provádím ukázkový looping a jako meteorit se řítím k zemi. Gravitace se mě pokouší propasírovat sedačkou, ale nepolevuji. Koriguji směr, snažím se zaměřit nepřátelský letoun. Jen velmi líně překrývá zaměřovací kosočtverec čtvercem orámovaný cíl. Ještě chvíli, ještě chvíli… píííp! Zaměřovač zrudl, mám tón. Sviiš, sviiš. Dvě rakety opustily závěsy a se svými kouřovými vlečkami se valí jako komety smrti vstříc svému cíli. Bruuch! Nebe vykvetlo ničivou orchidejí výbuchu. Vyrovnávám let, po obličeji mi přejede krátký úsměv, ve kterém však není vůbec nic veselého. Fajn, kde je další cíl?

Už potřetí na PS2 a pošesté celkem se setkáváme se sérií Ace Combat. Hry s leteckou tématikou na konzolích nejsou až tak běžné, ale společnost Namco dokázala, že to jde, a hlavně – že to jde zatraceně zábavně. Ace Combat je vzdálen na míle daleko klasickým leteckým simulátorům. Nečekejte žádné vlivy přetížení a podobné serepetičky. Ovládání je naprosto jednoduché a intuitivní, v nádrži máte nekonečno paliva, v zásobnících stejně tolik nábojů do kanónů, jen řízených raket je konečné množství. Do závěsů se jich však vejde pěkných pár desítek, takže se v boji moc omezovat nemusíte. Jediný problém představují různé bomby a účinnější rakety, kterými je třeba opravdu šetřit.

I když se zatím může zdát, že tu máme leteckou arkádu v nejkrystaličtější podobě, není to tak docela pravda. Samotný letový model je už o něco komplexnější, střelba kanóny vyžaduje dost zručnosti a ne každá raketa zasáhne svůj cíl. Tvůrcům se povedlo skloubit špičkovou a snadno přístupnou hratelnost s naprosto věrným pocitem z letu v moderní stíhačce nadzvukovou rychlostí. Navíc dokázali přimíchat vrchovatou dávku typické japonské osobitosti. Během celé hry se cítíte jako účastníci pravé války, ale ne té realistické, ve které pilot odpálí raketu z třiceti kilometrů a vyhrál souboj. Tady se dočkáte války hollywoodské, v níž se to jen hemží dravou akcí, letadla divoce křižují oblaka a kouřové stopy za raketami protínají nebe jako sluneční paprsky.

The Belkan War se od předchozích dvou dílů moc neliší. Pochopitelně se dočkáme nového příběhu, nového konfliktu a nového stylu jeho vyprávění. Po kreslených a renderovaných animacích se příběh tentokrát odvíjí pomocí živých herců na renderovaném pozadí. Retrospektivní pátrání po osudech leteckých es Ciphera (hráč) a jeho parťáka Pixyho není tak zajímavě podáno jako v předchozích dílech, ale svoji atmosféru bezesporu má. Ve vzduchu si všimnete vylepšené AI wingmanů, jež vám v boji nyní skutečně pomohou. Velkou roli nyní hrají i boje proti elitním letkám protivníků. Dál už se jen jedná o pouhé drobnosti, jako možnost získávat medaile, získávat hodnocení podle vašeho stylu boje a vybroušení už tak skvělé grafiky k ještě zářivějšímu lesku. Nesmím zapomenout ani na zábavný multiplayer pro dva. Nové pokračování zůstalo věrné svým předchůdcům v oblasti obrovského množství licencovaných letadel (F-16, A-10, Mig-29…), nechybí ani originální náplně misí se spoustou zvratů a vše jen podtrhuje vskutku výborná hudba. Sice většina jí už tu byla minule, ale proč spravovat něco, co není rozbité? Zvlášť, když je to stále stejná zábava.

**[WINGMAN]**
Parťáka lze i omezeně komandovat



**ACE COMBAT: THE BELKAN WAR**

**7,7**

**VERDIKT**

- Úžasná grafika a hudba
- Nápadité mise
- Výborný pocit z létání
- Skvělá zábava…
- …i když stejná jako minule
- Chybí tutoriál pro nováčky
- Slabší prezentace příběhu

Nový Ace Combat se drží ve vyjetých kolejích svých předchůdců, což se v tomto případě snad ani nedá příliš považovat za zápor.

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy

# SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

## Sežer, nebo buď sežrán, tak zní základní poučka ve světě démonů

Smetiště nepatří zrovna mezi ta nejvoňavější místa k životu. Jenže právě tam vás zanese děj nejnovějšího příspěvku do řady temných RPG Shin Megami Tensei. Junkyard (smetiště) je jméno drsného světa poznamenaného neustálými klanovými válkami. Důvod? Jedině nejsilnější klan získá právo vystoupat do výšin tajemné Svatyně Karma, a dosáhnout tím nirvány. Jenže vše nabere trochu jiný směr, když během jedné půtky mezi dvěma znesvářenými klany dopadne na zem tajuplný artefakt. Ten během pár okamžiků vybuchne v záplavě podivných světelných chapadel, jež projdou těly všech lidí a nedobrovolně jim umožní transformovat se v neuvěřitelně silné, ale obludné a krvelačné démony.

Artefakt kromě nového prokletí přinesl i možnou spásu – mladou černovlasou dívku, která si kromě svého jména nepamatuje vůbec nic. Jedině s její pomocí je nyní možné dosáhnout nirvány. Dívku shodou náhod získává hlavní hrdina Serph – velitel klanu Embryon. A i když se zdá, že vše hraje do karet jeho nepočetné skupince bojovníků, cesta k dosažení nirvány rozhodně nebude růžemi vystlaná.

Digital Devil Saga se nese na stejné vlně jako předchozí hra série Shin Megami Tensei – Lucifer's Call. Světy jsou sice zcela jiné, ale mají podobné rysy, což platí také o příběhu, atmosféře a bojovém systému. Připravte se na vskutku famózně vypadající architekturu světa Junkyard, která v sobě snoubí prvky technokratické společnosti s fragmenty indiánské kultury. Každou chvíli narazíte na odkaz spirituálního prostředí – ať už se třeba jedná o zmiňovanou nirvánu, či fakt, že města jednotlivých frakcí se jmenují podle čaker. Celý tento osobitý a svérázný svět je zalit neméně bizarním příběhem, lehce si pohrávajícím s některými zneklidňujícími a mírně kontroverzními myšlenkami. Asi ne nadarmo se před spuštěním hry dočkáte textu o tom, že vše je zcela fiktivní a dění ve hře nemá souvislost se světonázory tvůrců.

Titul však nesází jen na fascinující svět a zajímavý příběh. I samotná herní náplň nabízí štědrou dávku nových nápadů a netradičních postupů. Soubojový systém přináší nezvyklý důraz na taktiku, kdy není problém dostat ošklivě nabito při zvolení jednoho špatného útoku. Snad žádný souboj se nedá vyhrát prostým mačkáním tlačítka X, jako je tomu leckdy u her podobného žánru. Možnostmi košatý soubojový systém podporuje neméně komplexní systém vývoje postav, který vám dává velkou svobodu v upravování hrdinů. Věčná škoda, že vše lehce deklasuje až příliš velká frekvence náhodných soubojů, které jinak skvělý zážitek zbytečně kouskují. A též se musíte smířit s faktem, že i po dohrání vám zůstane celá řada otázek nezodpovězena. Digital Devil Saga se totiž uzavírá až v druhém díle. Ale to rozhodně není důvod, proč si hru nezahrát. Podobně vážně laděných titulů se k nám dostane poskrovnu a byl by hřích si nějaký z nich nechat ujít – zvlášť, pokud vypadá a hraje se jako Digital Devil Saga.

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy

**SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA** **8,1**

VERDIKT

- Propracovaný soubojový systém
- Temná atmosféra
- Vtahující příběh
- Dlouhá herní doba
- Vysoký počet soubojů
- Spousta otazníků
- Recyklace z Lucifer's Call

Další osobitý příspěvek do rybníčku RPG her. Originální příběh, fascinující svět a zajímavé nápady splynuly s podařeným zpracováním do jedinečného herního zážitku.

**PŘÍŠTĚ STŘEDOŠKOLÁCI**

Pokud přeskočíme druhý díl Digital Devil Sagy, dalším temným RPG se stane Persona 3. První dva díly se k nám sice nedostaly, ale ten třetí by již mohl. A rozhodně by bylo o co stát. Hra nás přivede do typického (pro anime pozitivní jedince) prostředí japonské střední školy. Ve dne se svým hrdinou jako normální středoškolák navštěvujete školu, v noci se měníte v lovce démonů. Že se bude jednat o značně bizarní záležitost, naznačuje styl vyvolávání démona pomocníka. Postava přiloží ke spánku pistoli a… prásk! Japonci jsou prostě zvláštní.

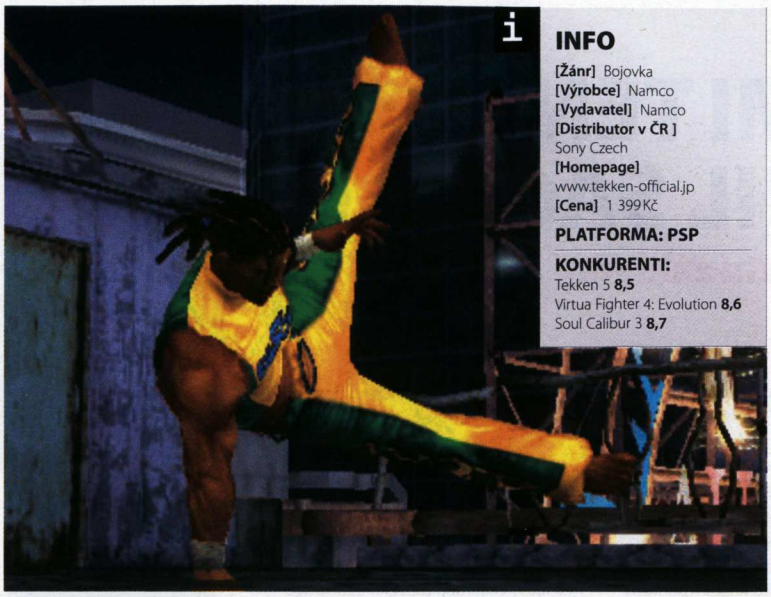
**INFO**

**[Žánr]** RPG
**[Výrobce]** Atlus
**[Vydavatel]** Atlus
**[Distributor v ČR]** Cenega
**[Homepage]** www.atlus.com/dds
**[Cena]** 1 399 Kč

**PLATFORMA: PS2**

**KONKURENTI:**
Lucifer's Call **7,3**
Star Ocean 3 **8,0**
Final Fantasy X **10,0**

**TAJEMNÝ ARTEFAKT DÁVÁ LIDEM SCHOPNOST TRANSFORMOVAT SE V NEUVĚŘITELNĚ SILNÉ, ALE OBLUDNÉ A KRVELAČNÉ DÉMONY**



**INFO**

**[Žánr]** Bojovka
**[Výrobce]** Namco
**[Vydavatel]** Namco
**[Distributor v ČR ]** Sony Czech
**[Homepage]** www.tekken-official.jp
**[Cena]** 1 399 Kč

**PLATFORMA: PSP**

**KONKURENTI:**
Tekken 5 **8,5**
Virtua Fighter 4: Evolution **8,6**
Soul Calibur 3 **8,7**

**Martin Boček,** šéfredaktor Doupě.cz
Definitivně se zbláznil – oženil se

# TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

## Když se dva perou, hráči se baví

Bojovka je hra, kde se proti sobě postaví dvě postavy a ve stylu hongkongských akčních filmů se do sebe pustí hlava nehlava. Někdy za pomoci kouzel (Mortal Kombat), někdy za pomoci zbraní (Soul Calibur) a někdy prostě „jen tak" holýma rukama (Tekken, Virtua Fighter).

Ze všech výše uvedených je právě Tekken nejrozšířenější a nejhranější sérií. Za jeho popularitou stojí tradiční pečlivé zpracování, zaměřené na skalní hráče, kteří znají každou postavu lépe než vlastní dlaň. Na druhou stranu série oplývá i značnou dávkou jednoduchosti pro ty ostatní, kteří se nechtějí nic složitého učit a kteří si chtějí „jen" užívat.

Tekken 5 byl v tomto ohledu poněkud rozporuplný – vývojáři z Namca se nechali příliš „unést" a posunuli hru směrem od zlatého středu spíše k masám. To pro skalní hráče znamená, že je mnohem jednodušší zvládnout jednotlivé postavy i celou hru, takže jedno kolo se dá vyřešit jedinou sérií úderů, kterou soupeř již nemá šanci přežít. Z krátkodobého hlediska to byl výhodný krok, ale dlouhodobě se příliš nevyplatil. Jednorázová prodejnost PS2 verzí hry totiž byla překvapivě dobrá, ale Namco nežije jen z konzolí, ale i z peněz, které mu hráči věnují skrz herní automaty. A právě zde se po počátečním boomu dostavil postupný odliv skalních příznivců.

A proto vznikl T5DR. Je to klasický Tekken 5, jen je opět o něco vyváženější na pomyslných vahách obtížnosti a jednoduchosti. K tomu dostala každá postava několik nových tahů, přibyly nové možnosti úpravy vzhledu jednotlivých charakterů, změnila se vizuální podoba arén. Navíc se ve hře objevily dvě (respektive tři) nové postavy – sadistický ruský voják Dragunov, rozmazlená milionářská dcerka Lili a také wrestler Armor King (známý z Tekken Tagu a Tekkenů 1 a 2). Na automatech nová verze okamžitě zaujala hráče po celém světě. A pak se Namco odhodlalo k něčemu nevídanému… Poprvé v historii nevyšel nový díl Tekkenu pro klasickou domácí konzoli (PS/PS2), ale pouze pro handheld, v tomto případě PSP.

Namcu se tak povedl husarský kousek – a to v dobrém i špatném. Na PSP neexistuje jediná bojovka, která by mohla T5DR konkurovat. Na druhou stranu je to důsledkem charakteru konzole, která není pro hraní bojovek stavěná a ovládání má k ideálu daleko. Ovšem jen stěží bychom to tvůrcům mohli vyčítat, už kvůli bonusům, jimž nelze než zatleskat.

Největší z nich je takzvaný Ghost system. Ten je víceméně převzatý z Virtua Fightera 4 – hra statisticky a technicky sleduje váš styl boje a ukládá si výsledky do malého souboru na memory sticku. Z něj pak dokáže vcelku věrně rekonstruovat váš bojový styl a schopnosti s každou postavou. Tyto „ghosty" si pak můžete měnit s kamarády či je dávat ke stažení na internet. Stejně tak si můžete na internet nahrávat své výsledky v jednotlivých módech a porovnávat úspěchy s hráči z celého světa.

Celkově nelze T5DR než pochválit; škoda jen, že nevyjde i verze pro PS2. Mít k dispozici všechny uvedené vychytávky a bonusy ve všem komfortu velké televize, pohodlného křesla a pořádného ovladače by totiž bylo opravdu dokonalé.

**TEKKEN 5: DARK RESURRECTION** **8,6**

VERDIKT

- Jediná bojovka na PSP
- Tekken 5 ve vylepšené podobě
- Ghost systém
- Nové postavy
- PSP ovládání se k bojovce nehodí
- Neobjeví se na PS2

T5DR je de facto Tekken 5, jen trochu více upraveny, vylepšený, vyvážený a doplněný o dvě (tři) nové postavy a předělany pro handheld PSP.

**„POČÍTAČ DOKÁŽE VĚRNĚ REKONSTRUOVAT VÁŠ BOJOVÝ STYL A SCHOPNOSTI S KAŽDOU POSTAVOU**

# LOCO ROCO

## Barevné želatinové koule vykouzlí úsměvy na všech tvářích

**Martin Demiger,** stálý spolupracovník Doupěte
Nevěřte reklamám, Raid nepomáhá. A komáři jsou svině!

Kvalitních titulů pro PSP není málo, ale přesto této platformě cosi chybělo. Něco, co by nalákalo i sváteční hráče, vyvolalo v okolí rozruch. Použití minulého času leccos naznačuje. Ano, Loco Roco vše mění. Konečně jsme se dočkali originálního titulu, který jde vlastní cestou. Po všech těch „graficky dokonalých a hratelnostně vybroušených" pokračováních a několika předělávkách je to skoro zázrak.

Pokusy o odlišení většinou dopadají všelijak (pamětníci vzpomenou na červený přeliv kolegy Nosákovce). Loco Roco však neexperimentuje: stojí na osvědčených základech japonské star jménem Katamari Damacy. Také jde o koulení – a také se u něj budete bavit. Herní náplň částečně připomíná text písničky I Need Your Body for Tonight. I zde totiž myslíte jen na jednu věc: jak ten barevný nesmysl dokoulet až do cíle.

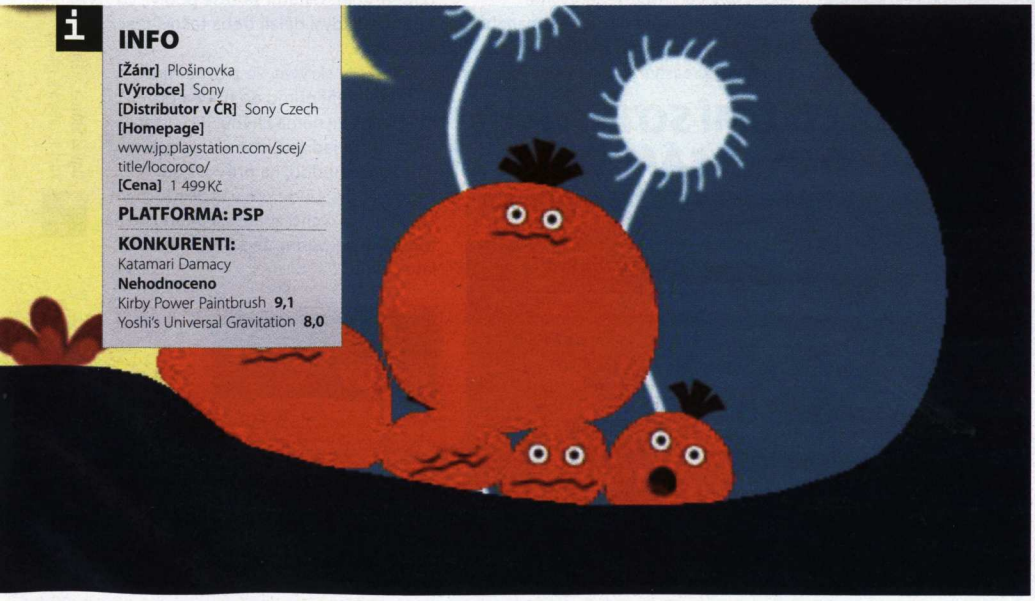
Loco Roco je ale, na rozdíl od svého vzoru, o něčem jiném. Předně máte jasný úkol: zachránit planetu barevných koulí před mimozemštany. Nevalíte se jen tak ledabyle, musíte systematicky hledat cestu a také své druhy. Někdy jsou schovaní za stěnami, které musíte rozbít, jindy na převisu vysoko nad zemí. K úspěchu v misích musíte využít (třebaže nechtěnou) pomoc okolního prostředí. Tu rozbít stěnu, tam využít pomoc trampolíny a – především – sbírat červené plody rostlinek všude kolem. Právě ty totiž našemu hrdinovi nahrazují růstový hormon.

S větší kuličkou se odemykají nové možnosti: můžete třeba výš skákat a podívat se do míst, kam byste se jinak nedostali. Na druhou stranu může být občas velikost koule nežádoucí (často narazíte na místa, kterými velký obr neprojde). Naštěstí je možné obrovskou kouli rozložit na stádo malých kuliček, které se dostanou kamkoliv. Hra potom připomíná pinball: většinou se rozdělíte ve vyšších místech levelu, abyste se dostali malými děrami dolů, takže koule jedna po druhé padají skrz důmyslnou síť vzdušných vírů, kolotočů a různých pohyblivých plošinek. Design všech misí je povedený, jistě se tedy skákání a valení jen tak nepřejíte.

Hraní je velice jednoduchou záležitostí, při níž si vystačíte se dvěma tlačítky (shifty L a R). Pomocí shiftů nakláníte herní svět (a řídíte kouli), stiskem obou skáčete. Je to prosté, a přitom maximálně zábavné. Loco Roco svou jednoduchostí vůbec neztrácí. Naopak získává: odpadají totiž syndromy typu „musím si zvykat na ovládání". Bavíte se od první sekundy.

Jen v tom to ale není. Přednosti hry jsou i v emocích. Loco Roco nabízí tak roztomilou podívanou, že se jejímu útoku nelze bránit. Budete se smát – a především dobře bavit. Stačí se podívat na okolní obrázky: jasné pastelové barvy jsou v kombinaci s jednoduchými tvary prostě kouzelné. Za chodu to vypadá ještě lépe: přičtěte zvuky, které jsou pro každou barvu koule úplně jiné (jak postupujete v „kampani", odkrývají se i nové barvy). Každý výskok je doplněn typickým „ech" a každá sekunda ve hře vyplněna stylovou, dětskou hudbou nazpívanou v hatmatilce. Musím opakovat Martinova slova z prvních dojmů z minulého čísla: kdo neuviděl, neuvěří.

> **GENIÁLNÍ HRATELNOST SE SKRÝVÁ V JEDNODUCHÉM ÚKOLU: JAK TEN BAREVNÝ NESMYSL DOKOULET AŽ DO CÍLE**



**INFO**

**[Žánr]** Plošinovka
**[Výrobce]** Sony
**[Distributor v ČR]** Sony Czech
**[Homepage]** www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco/
**[Cena]** 1 499 Kč

**PLATFORMA: PSP**

**KONKURENTI:**
Katamari Damacy
**Nehodnoceno**
Kirby Power Paintbrush **9,1**
Yoshi's Universal Gravitation **8,0**

**LOCO ROCO** **9,1**

VERDIKT

- Kouzelná grafika
- Nepopsatelná hudba
- Dlouhotrvající hratelnost
- Originální koncept
- Jednoduché ovládání
- Díky bonusům znovuhratelnost

- Nemusí sednout každému

Zábava, která vydrží na věky, dává v kombinaci s pohádkovou grafikou a neopakovatelnou hudbou jediný možný výsledek: Loco Roco si po právu odnáší vysoké hodnocení.

# B-BOY

## Další z extrémních sportů přímo u vás doma aneb jak se dělá break dance s dualshockem v rukou

Kolik hráčů, co by se skateboardu nedotkli ani dvoumetrovou holí, přilákala k obrazovkám série se jménem Tonyho Hawka? Freestyle Games se vydávají podobnou cestou a konečně převádějí do digitální podoby jeden z nejpůvodnějších projevů hip-hopové kultury: break dance. Výsledkem jejich práce je navzdory všem mým prvotním pochybnostem hra, která neurazí b-boye a současně neodradí hráče-laika. Možná je to i tím, že na hře spolupracoval Crazy Legs z legendární Rock Steady Crew s dalšími předními b-boys.

Páteří hry jsou battly, a pokud se o kulturu kolem hip-hopu nezajímáte, asi moc netušíte, o čem je řeč. Battle je klání mezi dvěma tanečníky, dvojicemi, nebo i celými crew. Obě strany se střídají ve vstupech a na konci porota rozhodne, kdo je vítěz. Ve hře je porota nahrazena získáváním medailí (o nich později).

Na začátku hry jste jako už tradičně úplný nýmand, co umí sotva pár základů, obléká se, jako by si sám šil, a jeho obydlí vypadá spíše jako sklad. To vše se ale začne měnit. Po nutných tutoriálech a vysvětlení všeho, co potřebujete vědět, se ale hned nevrháte do víru battlů – je potřeba trénovat.

Ovládání v B-boy je řešeno dobře. D-pad obstarává pohyb po taneční ploše, ostatní tlačítka skrývají triky. Jakmile provádíte nějaký prvek, pomocí d-padu snadno tvoříte jeho variace, kombinací d-padu a některého z tlačítek pak vyrábíte další pohyby – celkem by jich mělo být kolem tří set a nebál bych se tomu věřit.

Ale celé to není vůbec jednoduché. Break dance nemá ve svém názvu „dance" jen tak – jedná se o tanec a tanec se obvykle páchá na hudbu. B-boy se s tím popral po svém a k mé plné spokojenosti. V tanečních hrách bývá zvykem do rytmu mačkat to, o co si hra řekne, vaše pozornost se tak zužuje na tyto instrukce a dění na obrazovce prakticky nevnímáte. Zde kolem tanečníka běží v kruhu značky, jež byste měli pomocí tlačítek L1 a R1 chytat ve vyznačeném místě – ovšem tyto značky respektují rytmus skladby, takže nevymačkáváte jednotvárné „tuc-tuc", ale užíváte si kouzla „lámaného" beatu. Po chvíli rytmus znáte a kocháte se pohyby breakaře.

Jakmile ale tohle vše zvládnete, přijdou na řady battly. Jak jsem již naznačil, půjde v nich o medaile; ty jsou přidělovány třeba za dodržování rytmu či celkový efekt. Na začátku battlu je stanoveno, o jaké medaile se hraje, a kdo jich má na konci battlu více a ve větší hodnotě, vyhrál. Zpočátku to sice vede k situacím, kdy je možné vybattlovat talentovaného soupeře jen pomocí základních kroků, což by se nikdy nemohlo stát, avšak jakmile je ve hře víc medailí, battly jsou čím dál věrohodnější.

V samotné hře se setkáte s několika pohnutkami, které vás vedou do soutěžení. Výzvy jiných breakařů, turnaje, sponzorské akce… Postupně získáváte novou hudbu na trénování, nové triky, nové oblečení a vylepšuje se vám bydlení. Nabízí se otázka, nakolik je tohle celé stereotypní. Pravdou je, že zapojení každého nového prvku do toho, co už umíte, je radostí a samo o sobě silnou motivací k hraní, značně ovšem pochybuji o silné replayabilitě.

Grafika je na PS2 slušná, jen občas zamrzí opakující se modely postav v publiku. Hudba je jedním slovem parádní, breakbeaty jsou samozřejmě licencované, a pakliže se kolem b-boyingu pohybujete, řadu z nich budete znát. Ostatní se zase podiví, co za hudbu kdysi dělali třeba takoví Black Eyed Peas.

Nebudu skrývat, že zrovna mně se B-boy trefil přímo do noty a pro mě prakticky nemá chybu. Pro ostatní už to tak jednoduché nebude. Jestli neslyšíte hudbu, na hru rovnou zapomeňte – bude pro vás bezduchým chytáním jakýchsi značek. Pokud jste na tom opačně, věřím, že s B-boy neuděláte chybu.

**NA ZAČÁTKU JSTE NÝMAND, CO UMÍ SOTVA PÁR ZÁKLADŮ A OBLÉKÁ SE, JAKO BY SI SÁM ŠIL**

**INFO**

**[Žánr]** Simulace break dance
**[Výrobce]** Freestyle Games
**[Distributor v ČR]** Sony Czech
**[Homepage]** www.bboythegame.com
**[Minimální konfigurace]**
**[Cena]** Neoznámeno

**PLATFORMA: PS2, PSP**

**B-BOY** **8,4**

**VERDIKT**

- Vychytané ovládání
- Ohromné množství triků
- Bezvadný soundtrack
- Časem reálné battly

- Pro někoho může být stereotypní
- Rozporuplná replayabilita

Parádní simulace break dance pro breakaře i nebreakaře.

**David Sláma,** stálý spolupracovník Doupěte
Když je romantik, tak lítá

# HRY ZA PAKATEL!

## Recenze budgetových titulů

### BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

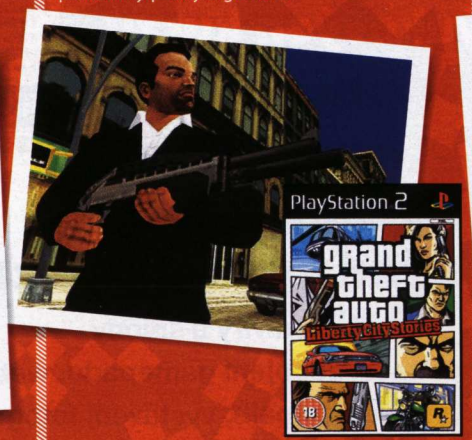
Skvělá multiplayerová akce Battlefield si své jméno vydobyla na bitevním poli zvaném PC, ale i konzolové sestřičky mají válečnému fandovi co nabídnout – zejména díky tomu, že nejde o obyčejné konverze, ale o samostatnou větev série. Battlefield 2: Modern Combat je mnohem víc přizpůsoben ovládání a možnostem PS2, hra je akčnější, díky „Hot-swap" systému můžete jednoduše přepínat mezi vlastními vojáky a omezeně taktizovat. I když zdrojový kód dovoluje multiplayerové bitvy až 24 hráčů, dostatek zábavy nabízí i základní singleplayerová kampaň zasazená do konfliktu mezi Západem a Čínou v Kazachstánu. Mezi hlavní lákadla hry však patří rozmanité mapy, spousta zbraní a mobilních prostředků (včetně letadel).

[Platforma] PS2 (PSP, Xbox, Xbox 360 – nezlevněno) [Žánr] Akce [Výrobce] EA [Vydavatel] EA Czech [Rok vydání] 2005 [Cena] 799 Kč

**8,1**

### GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Zajímavý návrat k počátkům trojrozměrného života série, nebo jen prachsprosté zdímání peněz? Těžko, přetěžko se hodnotí titul, který vyšel původně exkluzivně pro PSP, aby se nyní bumerangovým způsobem vrátil na svou mateřskou platformu. Liberty City Stories sice přinášejí novou příběhovou linii a pár vlastních nápadů, technologie ale zůstává původní (totožná s GTA III), což může mnohé hráče namlsané možnostmi San Andreas odrazovat. Dočkáte se starého dobrého Liberty City se všemi známými uličkami i postavami. Bohužel také všemi neduhy, takže můžete zapomenout na jízdy mimo město, plavání či vedení gangu. Na druhou stranu se tato nová hra prodává za sníženou cenu, což může být pro mnohé pamětníky pádný argument.




[Platforma] PS2 (PSP) [Žánr] Nelineární akce [Výrobce] Rockstar [Vydavatel] Sony [Rok vydání] 2006 [Cena] 999 Kč

**7,6**

### KILLER 7

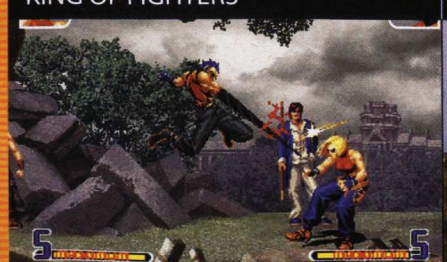
Psycho. Nejbizarnější zážitek všech dob. Naprostá schizofrenie a zvrácenost! Killer 7 se rozhodně nehodí do žádné z usedlých a všeobecně uznávaných žánrových škatulek. Tahle hra je DIVNÁ, tak, že si to nikdo nedokáže představit. Dokud neokusí příběh sedmi postav obývajících jedno tělo, nezabije desítky zombií Heaven Smiles, nezhlédne neuvěřitelně brutální výjevy v cel-shadové grafice či neokusí ovládání, v němž vám pro pohyb vystačí dvě tlačítka (tam a zpět), nemůže pochopit. Stylový zážitek Killer 7 se zkrátka těžko popisuje a trávi. Pokud ale máte rádi netradiční tituly (HODNĚ netradiční), zde máte svůj zlatý grál. Při výběru doporučujeme zvolit GC verzi, na které se hra pohybuje svižněji.

[Platforma] PS2, GC [Žánr] Zvrácenost [Výrobce] Capcom [Vydavatel] EA Czech [Rok vydání] 2005 [Cena] 399 Kč

**8,0**

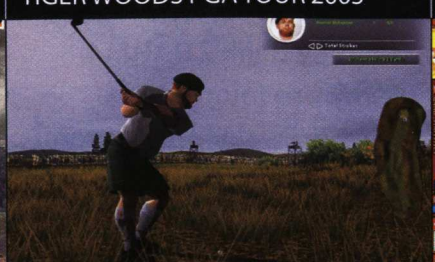
**Honza Morkes,** zástupce šéfredaktora
Konečně si pořídil počítač, který zvládne současné hry

### KING OF FIGHTERS



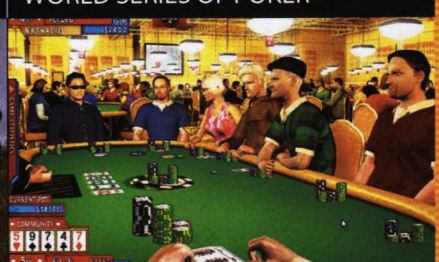
**Solidní 2D bojovka využívající u nás nepříliš známé licence.**
[PS2 (Xbox)] [Conquest] [599 Kč]

### TIGER WOODS PGA TOUR 2005



**Tradiční simulátor golfu od EA Sports.**
[PS2 (Xbox)] [Conquest] [899 Kč]

### WORLD SERIES OF POKER



**Ač jde o novinku, World Series of Poker je slabým titulem, kterému byste se měli spíše vyhnout**
[PS2 (Xbox)] [Conquest] [999 Kč]

# Speciál 2006

# jak na počítač

## Návody krok za krokem
## Nezbytný průvodce taji počítačů!

**64 tipů pro MS Office**
**48 stran postupů pro Windows**
**28 animovaných výukových kurzů**

**278** **stran s nejlepšími návody srozumitelnými i pro úplné začátečníky**

- Jak si zabezpečit počítač před viry a špiony
- Pohled do nitra počítače, zapojení gamepadu, webkamery, ztišování počítače
- Úprava obrázků, vytváření fotoalb, vystavení fotografií na internetu
- Jak zpracovat a přehrávat video v počítači

**700 MB** **CD s nejoblíbenějšími programy pro váš počítač:**

- kancelářský balík ZDARMA
- programy pro internet
- antiviry a firewally pro ochranu počítače
- nástroje pro digitální fotografii
- programy a videokurzy k návodům a další užitečné programy

**V prodeji na stáncích od 20. května za 199 Kč**

# BONUS ZONE

Pro ty, co chtějí víc

**HONZA MORKES**
zástupce šéfredaktora

## RECENZE NESTAČÍ...

Bonus Zone byla od počátku sekcí časopisu, v níž jsme si mohli dovolit nejvíc. Na rozdíl od zbylých rubrik totiž neexistuje všeobecně uznávaná sestava článků, které by měly tvořit nezbytnou součást herního magazínu. Někteří volí kulturu a v boji za nekonečnou osvětu hráčovy duše informují čtenáře o vycházejících filmech či albech. Doupě se snaží být neustále věrné svému podtitulu „magazín všech hráčů" a přinášet zprávy o tom, co nás baví nejvíce – tedy o samotných hrách.

Virtuální světy jsou totiž obrovské říše, jež můžete poznávat, snažit se pochopit, nahlížet na ně ze sta různých úhlů... a i když se budeme maximálně snažit, tak i 116 stránek Doupátka bude málo. Každá hra (nebo aspoň ty lepší z nich) je totiž sama o sobě unikátem, který by vydal minimálně na jedno vydání Doupěte (ostatně viz Speciál o HOMAM 5). Takový rozsah sice nelze věnovat každé hře, ale i na omezeném prostoru se dá o hře prozradit spousta věcí. Budeme vás o tom pravidelně přesvědčovat ... v Bonus Zone.

## FACELIFTING IN PROGRESS

Pro ty z vás, jimž je proti srsti vzletná řeč úvodníku, několik konkrétních fakt. Jak jste si asi všimli, Doupě neprošlo jen designovou úpravou, ale i proměnou obsahu, která se nejvíce projevila na Bonus Zone. Co je zde nového? Předně logičtější uspořádání rubrik – pokud hledáte informace o Progamingu, které se charakterově neliší od běžného zpravodajství, hledejte je v sekci Loading. V Bonus Zoně je nově expandovaná Nostalgie, jež vám na větším prostoru připomene slávu her z dob nedávno minulých.

V době, jíž vládnou nesrozumitelná písmenka html, jsme podlehli módním trendům a vytvořili redakční blog. Komupak by vadilo, že je papírový? Nechybí ani Rozšířený zážitek, který ve větším než malém množství popíše vše, co by fanoušek konkrétních titulů neměl minout (v současném čísle je spíše jeho demoverze, příště čekejte opravdu velikost XXL). A to vše doplňují staré známé (a oblíbené rubriky) jako Hráčův rádce, Freehry nebo jedinečný cyklus rozhovorů Naostro. Přeji vám příjemný a hlavně bonusový zážitek!

## BONUS ZONE
PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

**94 HITPARÁDY**
NEJPOPULÁRNĚJŠÍ HRY U NÁS I VE SVĚTĚ, CO HRAJÍ KLOKANI?

**95 HERNÍ KVIZ**
JSTE VÍCE POČÍTAČOVÝM, NEBO KONZOLOVÝM HRÁČEM?

**96 ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK**
DŮLEŽITÉ ADRESY PRO SPORTOVNÍ FANDY

**97 NOSTALGIE: BROKEN SWORD**
VZPOMÍNÁME, ALE NEPOHŘBÍVÁME!

**98 NAOSTRO: LUCKA KOLOCOVÁ**
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

**100 FREEHRY**
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

**101 HRY NA MOBIL**
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

**102 HRÁČŮV RÁDCE**
CESTA ZA POZNÁNÍM

**103 BLOG**
MODERNÍ OBSAH NA TRADIČNÍM MÉDIU

**104 HARDWARE NEWS**
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

**106 TEST: GEFORCE 7300 GT**
VÝHODNÁ KOUPĚ PRO ŠETŘIVÉ HRÁČE

**107 OBCHOD ROKU!**
AMD SPOLKLO ATI

**108 LISTÁRNA**
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

**110 OBSAH CD/DVD**
2 PLNÉ HRY – FEAR: COMBAT A ANOTHER WAR


**[98]** NAOSTRO

**Vyzpovídali jste náruživou hráčku a prodejkyni her**

**[94]** HITPARÁDY

**Hlasujte a vyhrajte předplatné!**

**[96]** ZÁŽITEK XXL

**Vše, co potřebuje sportovní hráč k internetovému životu**

**[106]** GEFOR- CE

**Skvělá grafika za málo peněz**

# HITPARÁDA

## CO HRAJÍ ČTENÁŘI DOUPĚTE

**HLASUJTE A VYHRAJTE** DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE S DVD!

### TES 4: OBLIVION (A)

**[Hodnocení]** 9,4 (4/06)
**[Počet kol]** 4
**[Hlasů]** 36,7%

### HALF-LIFE: EPISODE ONE (B)

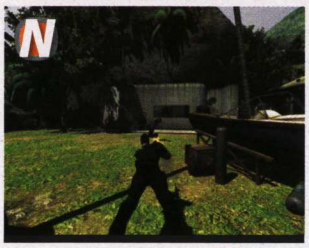
**[Hodnocení]** 8,5 (7-8/06)
**[Počet kol]** 1
**[Hlasů]** 23,4%

### DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (C)

**[Hodnocení]** 8,0 (5/06)
**[Počet kol]** 3
**[Hlasů]** 13,5%

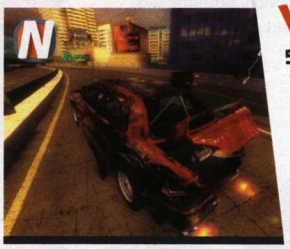
### HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (D)

**[Hodnocení]** 9,0 (6/06)
**[Počet kol]** 2
**[Hlasů]** 10,0%




### EL MATADOR (E) (E)

**[Hodnocení]** 7,2 (9/06)
**[Počet kol]** novinka




### FLATOUT 2 (F)

**[Hodnocení]** 9,0 (9/06)
**[Počet kol]** novinka

## VYŘAZENÍ

5. RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS – 8,4%
6. TITAN QUEST – 3,6%
7. TABLE TENNIS – 2,0%
8. PREY – 1,4%
9. TOURIST TROPHY – 1,0%

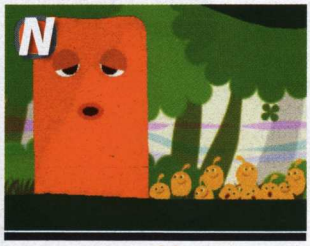
**VÝHERCE Z MINULÉHO ČÍSLA:**
**VERONIKA HABONOVA**

### THE SHIP (G)

**[Hodnocení]** 7,2 (9/06)
**[Počet kol]** novinka

### KINGDOM HEARTS (H)

**[Hodnocení]** 9,0 (9/06)
**[Počet kol]** novinka




### LOCO ROCO (I)

**[Hodnocení]** 9,1 (9/06)
**[Počet kol]** novinka

## DOUPĚ DODÁVÁ:

Oblivion má pravděpodobně předplacený trůn do konce roku. Na záda mu však začal šlapat inteligentně vypadající muž s páčidlem – Gordon Freeman. Pořadí se jinak příliš neměnilo, poněkud překvapivě jste ale o prázdninách odsoudili do propadliště dějin jak akci Prey, tak akční RPG Titan Quest.

### NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera D021 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU D021 E Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

■ Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

■ Uzávěrka vašich hlasů je 1. října 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

### VELKÁ BRITÁNIE (7.–13. 8. 2006)

1. Cars (všechny formáty)
2. New Super Mario Bros. (NDS)
3. Pirates of the Caribbean: Dead Mans Chest (PSP, NDS, GBA)
4. Over the Hedge (PC, PS2, Xbox, NDS, GBA, GC)
5. Pirates of the Caribbean: Jack Sparrow (PC, PS2)
6. The Sims 2 (PC, PS2, PSP, Xbox, NDS, GBA, GC)
7. Formula 1 06 (PS2)
8. Animal Crossing: Wild World (NDS)
9. Monster House (PS2, NDS, GBA, GC)
10. Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox360, Xbox)

*Zdroj: IC Games*

### USA – PC HRY (30. 7.–5 .8.)

1. World of Warcraft
2. The Sims 2
3. Civilization IV: Warlords
4. The Sims 2: Open for Business
5. Nancy Drew: Danger By Design
6. Cars: Radiator Springs Adventure
7. Half-Life 2: Episode One
8. The Elder Scrolls IV: Oblivion
9. The Sims 2: Family Fun Stuff
10. Age of Empires III

*Zdroj: NPD*

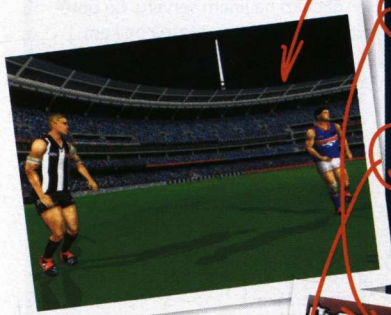
### ČEŠTÍ HRÁČI A NDS

1. New Super Mario Bros.
2. Nintendogs Dalmatian & Friends
3. Dr. Kawashima's Brain Training
4. Big Brain Academy
5. Cars
6. Nintendogs Dachshund & Friends
7. Monster Trucks
8. The Sims 2
9. Metroid Prime: Hunters
10. Lost Magic

*Zdroj: Conquest*

# ČÍM SE BAVÍ KLOKANI?

**1.** Australané hrají australský fotbal a hrají ho rádi. Sport, podobající se rugby, patří spolu s plaváním mezi nejpopulárnější aktivity u protinožců vůbec, a tak nepřekvapí výsadní postavení jediné oficiální hry v místním žebříčku. Nedávno vyšlý ročník sice není žádným herním skvostem (EA Sports jsou dnes na vyšší úrovni), přesto se prodává jak o život!



## NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY V AUSTRÁLII

1. AFL Premiership 2006 (PS2)
2. SingStar Anthems Bundle (PS2)
3. New Super Mario Bros. (NDS)
4. Guitar Hero (PS2)
5. Cars (PS2)
6. NFS: Most Wanted (PS2)
7. Dr Kawashima's Brain Training (NDS)
8. World of Warcraft (PC/Mac)
9. SingStar Rocks! Bundle (PS2)
10. Buzz: The Big Quiz Bundle (PS2)

**4.** Stydlivostí protinožci rozhodně netrpí. Na předních místech žebříčku je dvojice pěveckých a dokonce i jedna „kytarová" hra. Prodává se včetně speciálního ovladače, takže až uslyšíte o nových skupinách z Austrálie, víte, odkud vítr vane.

**8.** Šílenství okolo World of Warcraft je opravdu celosvětové. A i když si kvůli časovému posunu s Australany často nepopovídáte, oni tam někde jsou. A je jich hodně.

*Zdroj: GfK Australia*

# Kvíz

## JSTE KONZOLISTOU, NEBO PC HRÁČEM?

### KDYŽ SE ŘEKNE RPG, PŘEDSTAVÍTE SI

1. Roj náctiletých hrdinek s brněním na těch nejvnadnějších místech, které bojují po boku ústředního reka utápějícího se ve své vlastní katastrofické minulosti. Dohrát hru na jeden zátah lze pouze s umělou výživou, hromadou kafe a železnými nervy.

2. Syrové středověké fantasy s rytíři oděnými do nepohyblivých skafandrů a mágy, jež metají kouzlo fireball v tisíci a jedné variaci. Téměř vždy jde primárně o poražení ďábelského zlouna, jenž dlí na konci zatuchlé kobky, která není o mnoho obtížnější, než předešlé úrovně.

### U SVÉHO MAZLÍČKA NEJČASTĚJI

1. Hrajete, bavíte se, zvete přátele na multiplayerové hrátky a pořádáte rodinné seance, kocháte se pohledem na exteriér jednobarevné skříňky.

2. Instalujete znovu a znovu systém, hry a ovladače, když opět něco nefunguje. Rodinu vyháníte, neboť by mohla být iniciátorem činností z předešlé věty. Kocháte se pohledem do pestrého interiéru hlučné skříňky.

### POKUD VÁS PŘESTANOU BAVIT HRY

1. Pustíte si film na televizi s širokou úhlopříčkou, a pokud vás přestane bavit, můžete se… pořád kochat pohledem na exteriér jednobarevné skříňky.

2. Pustíte si film na malém monitoru, což začne být brzy nepříjemné, a tak se pohroužíte do hlubin internetu a zabavíte se tisíci možnými činnostmi.

### KDYŽ PŘIJDE NA ŘADU MULTIPLAYER

1. Svoláte kamarády a rodinu do obývacího pokoje a společně začnete neuměle napodobovat pěvecké hvězdy, než někdo ze sousedů zavolá sanitku s doživotní zásobou svěracích kazajek. Konvenčnější jedinci začnou hrát fotbal s infantilními postavičkami a notně překopanými pravidly.

2. Pokoušíte se několik desítek minut připojit ke vzdálenému serveru, a když se připojení konečně povede, začnete řvát do mikrofonu v headsetu – „Je za rohem, sejmi ho! Dostal jsem to, arghhh!" – než někdo ze sousedů zavolá Útvar rychlého nasazení.

### KDYŽ JDETE VEN

1. Vytáhnete krabičku o velikosti tabatěrky, naprosto kdekoliv se opřete a agilními pohyby palců začnete přitahovat pozornost desítek očí dětského publika, zatímco starší jen úkosnými pohledy ohrnou nos nad novátorstvím.

2. Chvíli vybalujete magickou desku, poté ji rozevřete jako knihu a ihned zase složíte, neboť nikde v dosahu není rovná plocha, na kterou by ji bylo možné položit. Když se vám to však spolu s pozapojováním četného příslušenství povede, okolí vás bude sledovat s úctou úspěšného podnikatele, řešícího mnohamiliónový kontrakt takříkajíc in situ.

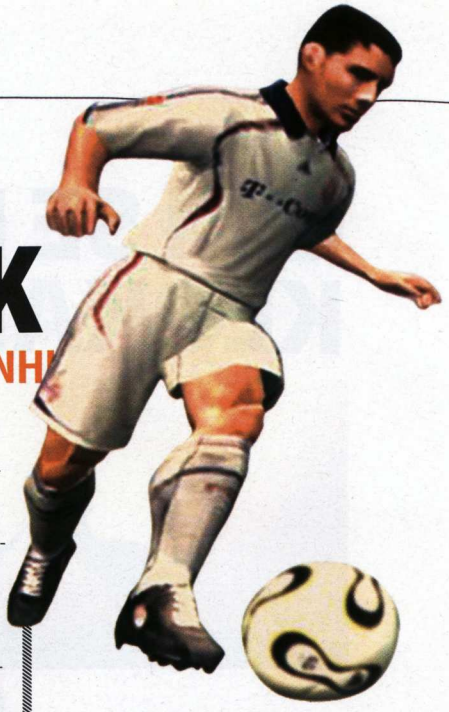
**Převaha odpovědí č. 1:** Jste konzolistou do morku kostí a i přes řadu omezení a nedostatků herních skříněk, o kterých víte, na ně nedáte dopustit.

**Převaha odpovědí č. 2:** Vládne vám znamení PC, jež uznáváte pro jejich všestrannost, starosvětské hry, i když někdy vás zamrzí problematičnost všech těch spolu(ne)pracujících komponent.

MS

# ROZŠÍŘENÝ ZÁŽITEK

## Kde hledat informace o FIFA, Pro Evolution Soccer a NH



Již co nevidět se na pulty obchodů přiřítí udýchaní sportovci z nových dílů oblíbených sérií FIFA, NHL a Pro Evolution Soccer. Pokud byste se rádi o jednotlivých hrách dozvěděli něco víc (naše recenze nejsou nafukovací), není nic jednoduššího než zabrousit na internet a tam navštívit příslušné fanouškovské stránky. Abyste to měli jednodušší, připravili jsme pro vás krátký výběr a zhodnocení některých domácích webů.

### ONLINEGAMES
**www.onlinegames.cz**

Web OnlineGames patří mezi služebně nejstarší stránky věnující se sportovním hrám, jelikož vznikl již v roce 1999. Za tu dobu si vydobyl takřka neotřesitelnou pozici na domácí scéně a právem je považován za jeden z nejobsáhlejších informačních zdrojů pro většinu sportovních titulů z produkce Electronic Arts. Ostatně tato firma se s autory webu spojila a nabídla jim oficiální podporu, proto se stránka může pyšnit podtitulem „oficiální sportovní herní server EA". Ve výčtu her tak najdete série NHL, FIFA, NBA, Need for Speed a další. Kolem webu je sdruženo množství autorů, tudíž o kvalitní obsah není vůbec nouze. Na druhou stranu s tím souvisí i největší slabina – občas kvůli enormnímu množství se můžete na stránkách ztrácet, jelikož nejsou dvakrát nejpřehlednější. Nicméně pokud budete web navštěvovat častěji, na uspořádání si zvyknete.

### STOJÍ ZA NÁVŠTĚVU:

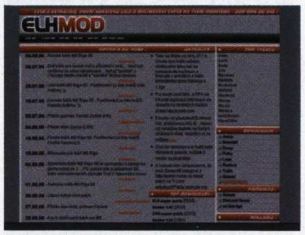
**Pro Evolution Soccer:** pes5.borec.cz, www.pesonline.info, www.pescz.com
**FIFA:** www.fifa.sk
**NHL:** www.nhl.games4you.cz, www.cznhl.com

### FIFA A PES CZ
**www.fifa.cz, pes.fifa.cz**

Hned dvojici fotbalových her si vzali na paškál fanoušci sdružení pod doménou www.fifa.cz. Tou první je zcela logicky série FIFA od EA, druhou pak jeho konkurent Pro Evolution Soccer (Konami). Web nemá na první pohled příliš ucházející grafiku, ale nedejte se jí odradit – nahrazuje ji velkou komunitou. Pro tu autoři pořádají nejrůznější pravidelné tipovací soutěže, přinášejí především spoustu souborů ke stažení (dresy, ligy, utility, pozadí na plochu aj.) a obsahují také živá fóra, na kterých si můžete popovídat s ostatními fandy. Poněkud nepochopitelně je ale jedno z hlavních menu webu v angličtině, tudíž člověk tohoto jazyka neznalý může lehce tápat. Je zajímavé, že tento problém se týká pouze sekce FIFA, naopak u PES je celé menu přeloženo.

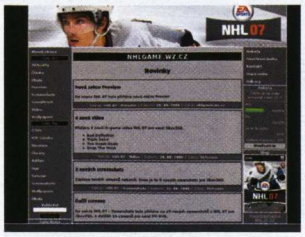
### CZ NHL
**www.cznhl.com**

Místo, kde sérii NHL doslova žijí. I tak by se dal označit web s prostým názvem CZ NHL, na kterém najdete takřka co den zajímavou zprávu točící se okolo věhlasné hokejové série. Na první pohled web nepůsobí dvakrát přehledně, a když se na něm člověk ocitne poprvé, je trochu zmaten. Pokud se však neztratíte ve směsici zpráv a informací, můžete se prokousat až k diskusnímu fóru s takřka 6 000 registrovanými uživateli, češtinám do všech kdy vydaných ročníků, aktuálním výsledkům zápasů z NHL a mnoha dalším věcem. Bonbónkem, který CZ NHL odlišuje od konkurence, je Ice girl CZ NHL, což není nic jiného než náhodná fotografie s nějakou pěknou dívkou, která je občas stylizována do hokejové výbavy :-).




### ELHMOD
**www.elhmod.net**

Pozor, lahůdka! Pokud vás nezajímají ani tak novinky, jako spíše možnost si jednotlivé hry ze série NHL nějakým způsobem upravit či vylepšit, je web ELHMOD tím nejlepším místem, kde byste měli začít. Najdete tu totiž takřka vše, čím můžete vaši hru vyšperkovat, ať už to jsou tváře hráčů z různých zemí, jejich dresy, aktuální soupisky, sestavy, loga nebo arény. Kvalitních věcí je tu více než dost a bude vám trvat pěknou chvilku, než si vše projdete a vyzkoušíte. Rozhodně se nevyplatí opomenout dnes již tradiční superpatche, pomocí nichž můžete aplikovat do hry českou extraligu, první hokejovou ligu nebo třeba mistrovství světa.




### NHL 06 A 07
**nhlgame.wz.cz**

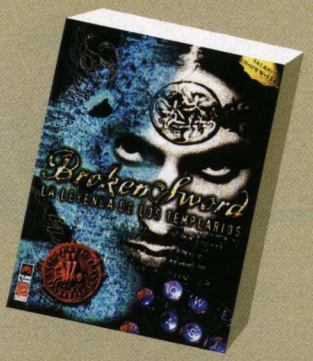
Jak je z názvu patrné, tento fanweb se věnuje pouze minulému a aktuálnímu ročníku NHL, tudíž pokud budete hledat ty nejnovější informace o zmíněných hrách, vaše kroky by měly zamířit i sem. Na rozdíl od své konkurence, web funguje spíše jako rozcestník, což je například znát na rubrice článků, kde najdete ke každému pouze úvodní text, kdežto celé znění se často nachází na jiném serveru. Co potěší, je snaha o co možná nejkomplexnější servis, jelikož tu najdete kupříkladu odkazy na všechny publikované recenze, pozadí na plochu vztahující se ke hře, množství addonů, lig a jiných zajímavých informací o hře. Sekce k novému NHL 07 je sice poněkud štíhlejší, nicméně pevně věříme, že s přibývajícím časem i ona nabude větších rozměrů a vyrovná se svému o rok staršímu bráškovi.

### FIFA A PES
**www.fifacz.com**

Fanstránka, která se původně věnovala pouze fotbalovému simulátoru FIFA, již několik let neopomíjí ani konkurenční sérii Pro Evolution Soccer. Právě pro pátý díl japonského fotbalu vydala populární „Czech Superpatch", který do hry vnáší prostředí české Gambrinus ligy včetně sestav, dresů i různých dalších maličkostí typu míčů a některých stadiónů. Na stránkách dále nechybí informace o dalších vylepšeních obou nejznámějších simulátorů a také přehledné diskusní fórum, v němž si můžete popovídat i o starších dílech.

**Michal Ader,** vedoucí sekce CD/DVD
Milovník paměho léta a nenáročných her

# nostalgie




## BROKEN SWORD: THE SHADOW OD THE TEMPLARS

Už to není, co to bývalo, povzdechl jsem si nedávno při sledování gameplay videí z připravovaného Broken Sword: The Angel of Death. Což o to, klasický point'n'click systém se po hlasitém mrmlání fanoušků nad nepřesvědčivou trojkou vrátil. Ale nová 3D grafika opět potvrdila, že po druhém díle se kouzlo někam vytratilo.

Tím nechci říct, že vizuální stránka The Angel of Death vypadá nějak zle, to vůbec ne. Dynamické natáčení kamery při procházení rozlehlým prostředím dodává správný pocit filmovosti a na postavy štědře obdařené polygony je vysloveně radost koukat. Ale při vzpomínce na samotný počátek série mi nezbylo než smutně zamáčknout slzu. Ať už dopadne čtvrtý Broken Sword jakkoliv, zástupy fanoušků (včetně mě) nikdy nezapomenou na počátek legendy – první díl s podtitulem The Shadow of The Templars.

I když v roce 1996 vyšla celá řádka skvělých adventur, ať už se jednalo třeba o Gabriel Knight 2, Discworld 2, Larry 7 či třeba Fable (neplést si s nedávným RPG hitem), trůn žánru si pro sebe vydobylo dílko od anglických Revolution Software. Ti sice za sebou měli dvě povedené adventury Lure of the Temptress a Beneath a Steel Sky, ale statut herní nesmrtelnosti získali až právě díky Broken Swordu. Mysteriózní a vzrušující dobrodružství dvou nevšedních hrdinů pátrajících po starobylém tajemství si okamžitě podmanilo všechny, ať už hráče či herní kritiky. I když se hra dočkala ještě dvou pokračování (a třetí je, jak víte, na spadnutí), velká část fanoušků se shodla na tom, že první díl zůstává stále nejlepší. Důvodů je hned několik, ale mezi ten největší patří bezesporu příběh.

Začíná poměrně nevinně, americký turista George Stobbart si z pohodlí zahrádky útulné kavárny užívá podzimních krás Paříže. Ovšem jeho kochání přerušuje podezřelý klaun vycházející z kavárny. Pár okamžiků na to se kavárna ocitá v plamenech výbuchu. Jako očitý svědek se George pochopitelně stává součástí policejního vyšetřování, jenže poháněn vnitřní zvědavostí a touhou po dobrodružství nehodlá zůstat jen u výpovědi a vrhá se do pátrání po zabijáckém klaunovi na vlastní pěst. Postupem času se setkává s pohlednou francouzskou novinářkou Nico Collard a společně odhalují tajemství spojené s proslulým řádem templářů.

Jako v každém správném dobrodružství procestujete i v Broken Swordu svět křížem krážem, rozmanitost lokací přitom patří mezi další neskutečně silnou stránku hry. Dlouhou dobu sice strávíte v Paříži, kde prolezete kanály, navštívíte muzeum, kostel či hotel, ale pátrání vás zavede i daleko za hranice Francie, třeba až do Sýrie. Narazíte na spoustu svérázných i nebezpečných postav, se kterými se dočkáte hodin a hodin skvěle napsaných dialogů, jejichž vrcholem je budující se vztah mezi Georgem a Nico. Na šťavnaté rozhovory u Nico v bytě vzpomínám dodnes.

Na rozdíl od některých jiných adventur se Broken Sword vždy drží v mezích logiky. Na obávaný pixel hunting téměř nenarazíte, žádné zbytečné používání všeho na všechno. Stačí se na moment zamyslet a řešení se objeví jak mávnutím kouzelného proutku. Občas sice na nějaký zásek narazíte, ale bez toho by snad ani nemohla být žádná adventura. Když si k úžasnému příběhu, sympatickým postavám a poctivé hratelnosti připočteme neskutečně kouzlenou ručně kreslenou grafiku v cartoon stylu, brilantní dabing a skvělou hudbu, máme tu herní legendu v celé kráse. A to nemluvím v minulém čase. Broken Sword: The Shadow of Templars neztrácí nic ze své dokonalosti ani po tolika dlouhých letech. I dnes má co říci novým hráčům, takže pokud vám tento klenot nějakou záhadou unikl, okamžitě napravte svoji chybu.

### INFO

**[Žánr]** Adventura
**[Výrobce]** Revolution Software
**[Rok vydání]** 1996

**PLATFORMA:**
**PC, PSX, GBA**

### RETRO WOW

Cesta za odhalením starého tajemství dovedla George a Nico až do vlaku mířícího do Bannockburnu. Poklidnou idylku však narušuje únos Nico a její držení v poštovním vagónu. George neváhá a otevřeným oknem leze na střechu vlaku. V podřepu pomalu postupuje vpřed navzdory děsivému větru. Tu náhle oko hráčovo spatří troleje. Zvyk všechno prozkoumávat zvítězil a jediný klikem hráč posílá George si tu bzučící podivnost prohlédnout. Prásk! Vysoké napětí sráží nebohého hlavního hrdinu z vlaku. Smrt sice není v Broken Swordu tak častá, ale je stejně nemilosrdná jako ta skutečná. Tedy až na možnost si znovu nahrát pozici. :)

**Karel Kališ,** vedoucí konzolové sekce
Momentálně doufá v bezbolestný přechod z prázdnin zpět do školy

# NAOSTRO

**ČTENÁŘI NAOSTRO**

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste vyzpovídali **Lucku Kolocovou**, prodavačku známého obchodního řetězce.

**[?] Jsou herní světy stále převážně doménou mužů?**
[!] To ano, ale poslední dobou si hry kupuje více a více žen. Samozřejmě že nejčastěji chodí pro The Sims a The Sims 2, ale výjimkou nejsou ani jiné žánry.

## MANHUNT PRODÁME, JEN KDYŽ SOUHLASÍ RODIČE

**[?] Jak jste se dostala ke hrám vy? Nedívali se na vás rodiče, jako že děláte něco divného?**
[!] Přes moje kamarádky v domě. Měly PC a nainstalovaných pár her, takže jsem k nim chodila hrát a chytlo mě to. Po čase, když jsem se odstěhovala, si přítel koupil PC a já se mohla k tomuto koníčku vrátit. Moje první hra, co jsem si koupila (a dokonce v JRC :-)), byl Urban Chaos. Pak už se to se mnou „vezlo"… The Sims, Tomb Raidery, SimCity 3000, Theme Park World Inc., Theme Hospital, Mortal Kombat, Black and White atd.

A rodiče? Doufám, že to brali s klidem (a že stále berou). Hlavně vědí, že mám práci, po které jsem snila a kterou mám neskutečně ráda – což je to hlavní.

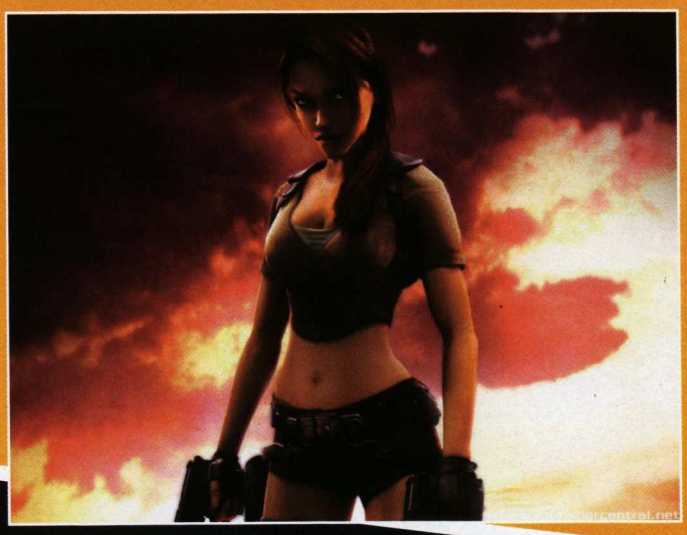
**[?] Co je na práci prodavačky her nejlepší?**
[!] Hlavně setkávání s novými lidmi. To, že můžu mít hru, na kterou se těším, mezi prvními. Docela dost dělá i to, že mě tahle práce baví, těším se do ní a můžu tu zapomenout na starosti všedního dne. Také to, že můžu dokázat chlapům, že existují i ženy, pro něž je hraní her vášní.

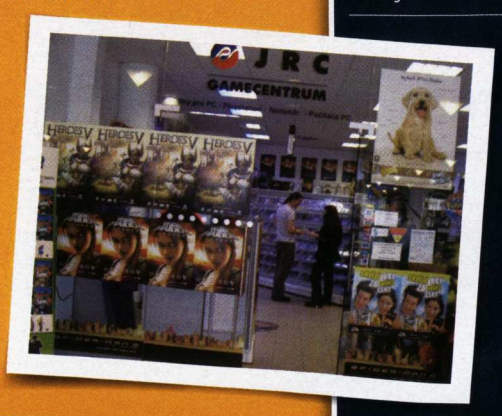
**[!] Co vám dokáže práci znepříjemnit?**
[!] Zákazníci, kteří mne berou jen jako ženu a mají pocit, že své práci nemůžu rozumět. Lidé, co mají špatnou náladu a jak vidí drobnou ženu za pultem, pojmou mě jako výborný terč na vybití vzteku. Nebo zákazníci, co si myslí, že vědí víc než my tady v obchodě, a snaží se nás přesvědčit o své pravdě a nenechají si ji vymluvit.

**[?] Na které hry se jako prodavačka a pak jako hráčka nejvíce těšíte?**
[!] Hlavně na ty, co mě baví (takže pokračování sérií her, co mám), nebo popřípadě ty, co mě zaujmou z recenzí.

**[?] Nemáte po ruce nějakou „veselou historku z natáčení (resp. z obchodu)"?**
[!] Jejda… těch máme tuny.:-) Skoro denně se stane něco, co nás příjemně pobaví. Jednou například přišli dva kluci a podívali se na krabici DOOMa 3, načež jeden kouzelně prohlásil: „No nevím, jestli ta grafika bude tak dobrá, jak říkají… Viděl jsem jedničku a tam jsou ještě kostkovaný příšery." Podobných zážitků máme spoustu, a tak je archivujeme na stránce www.sweb.cz/lucie.kolocova/jrc.html.

**[?] Potřebuje mít prodavač v herním obchodě přehled o herních hitech,**






## PROFIL OSOBNOSTI

Navzdory rozsáhlým americkým výzkumům a optimistickým předpovědím, že brzy bude na světě stejně hráčů jako hráček, je minimálně u nás rovnováha jednoznačně vychýlena na stranu mužského plémě. Ostatně, převaha testosteronu v této rubrice je jasným důkazem. Proto jsme tentokrát hledali a také našli zástupkyni něžnějšího pohlaví, která má více než silný vztah k hrám. A nejen to – i Lucka Kolocová (alias Anck-Su-Namun) je součástí mašinérie herního průmyslu – hry totiž také prodává.

Lucka se narodila 11. 6. 1981 v Brně. Vystudovala školu jako kosmetička, ale hned po škole jí bylo jasné, že to není práce pro ni. Tíhla k počítačovým hrám a celkově měla spíš zájmy jako její kamarádi… auta, zbraně, hry, akční filmy atd. První hry, co hrála, byly Prince of Persia, Wolfenstein 3D. Následoval Duke Nukem 3D, Mortal Kombat a Tomb Raider (posledně jmenovaným sériím je věrná dodnes). O mnoho let později začala chodit nakupovat do brněnské pobočky JRC, a když se dozvěděla, že hledají dalšího prodejce, zkusila své štěstí a uspěla. V září už bude pracovat v herním obchodě pátým rokem a dle jejích slov je to práce, kterou stále naprosto zbožňuje.

K hraní má hodně kladný vztah, doma má PS2 i PC. Nejraději hraje akční hry a strategie. Její vášeň se podepsala i na těle, a to tak, že si na sebe nechala vytetovat dva znaky ze série Legacy of Kain. Mezi její nejoblíbenější herní postavy ale patří Lara Croft a BloodRayne, což je patrné i z fotografií.

**nebo do něj chodí zákazníci „najisto" pro vyvolenou hru?**
[!] Rozhodně potřebujeme přehled mít. Něco jiného jsou regály s hrami hypermarketech, kde nejsou prodavači, ale spíš něco jako „podavači". Kdybychom nic nevěděli, tak nemáme ve specializovaném obchodě na hry co dělat. Dost lidí chodí rádě-

## „NĚKTEŘÍ SI MYSLÍ, ŽE ŽENA NEMŮŽE HRÁM ROZUMĚT

ji k nám, kde mají jistotu, že odejdou s titulem, o kterém jim něco povíme.

**[?] Existují nějaké nejčastější skupiny lidí (např. rodiče), které si hry pořizují?**
[!] Nejčastější skupina nakupujících je od 15–25 let. Ale máme i dost zákazníků nad 50 let.

**[?] Mění se chování zákazníků v poslední době? Kupují raději zlevněné edice?**
[!] Obecně se snižují ceny novinek, takže ty rozdíly už dnes nejsou až tak markantní. Ale levných titulů se samozřejmě prodává víc.

**[?] Klesá jejich počet v důsledku ataku internetových obchodů?**
[!] To si rozhodně nemyslím. Lidé se stále ještě cítí lépe, když si dojdou pro hru do obchodu. Pokud nemají konkrétní titul, tak si nechají poradit a můžou si hru „osahat".

**[?] Kolik se prodá kusů očekávané novinky v průměru?**
[!] To je novinka od novinky. Vždycky samozřejmě pomůže, když vyjde novinka za slušnější cenu (přece jen je teď celkem běžné, že i aktuálně vycházející tituly stojí 999 Kč). Ale abych to vysvětlila… Hitman: Blood Money a Tomb Raider: Legend byly hodně očekávané tituly, ale když vyšly, tak se nějak moc neprodávaly. Pouze Tomb Raider se prodával ze začátku (první dva týdny) celkem dobře, pak to ale trošku povadlo. Co se prodávalo opravdu hodně a stále ještě se prodává dost, jsou World of Warcraft a HoMaM 5.

**[?] Říká se, že konzolových hráčů je méně, ale zato nakupují častěji – je to pravda?**
[!] Méně jich je, to ano, ale že by nakupovali častěji, se mi nezdá. Hodně – stejně jako u PC nebo jiných konzolí – záleží na tom, jaké vyjdou tituly a také kdy třeba hry zlevní.

**[?] Stoupá mezi hráči poptávka po „neherních" doplňcích? Prodáváte soundtracky, postavičky z her a další?**
[!] Nijak zvlášť. Sem tam se zeptají, ale ne nějak často. Možná i to je důvod, že tyto doplňky (alespoň u nás v obchodě… nevím jak na jiných pobočkách po ČR) neprodáváme.

**[?] Kladete při prodeji důraz na věkový rating? Prodáte Manhunt dvanáctiletému klukovi?**
[!] Záleží na tom, o jakou hru jde. U nás bohužel zatím ještě nefunguje zákon, že se hra „18+" nesmí prodat člověku mladšímu… ovšem, když tedy přijde 12letý dítko a chce hru jako GTA, Manhunt nebo Postal 2, tak záleží na tom, jestli přijde samo a nebo s rodiči. Vzhledem k nepříjemným zkušenostem chceme povolení od rodičů. Rodiče buď dovolí, nebo ne.

**[?] Co vás zaujalo na sérii Legacy of Kain, že jste zvolila toto tetování?**
[!] Mám tu sérii prostě ráda. Hezký příběh, sympatické postavy, excelentní dabing. Co se tetování týče, jde o znak Turelimů (na rameni pod egyptským znakem „Horus Eye") a Kaina (dole na zádech na konci páteře) – to je moje nejoblíbenější.

**[?] Hrála jste už BloodRayne 2 a Tomb Raider: Legends? Jak se vám líbily?**
[!] BloodRayne 2 jsem už hrála. Zapůjčil mi ji kamarád, co si ji objednal ze zahraničí. Docela mne mrzí, že se k nám nedostala – chybí mi ve sbírce a ano, líbila se mi. Tomb Raider: Legend jsem dohrála na 100 % a jsem tou hrou uchvácena. Považuju jej za svůj nejoblíbenější ze všech sedmi dílů Tomb Raidera a doufám, že bude další díl.

**[?] Jak by vypadala vaše vysněná hra? Jakého by byla žánru?**
[!] Tak to je složité. Miluju hry, jako je Postal 2, Tomb Raider, série Legacy of Kain, BloodRayne, World of Warcraft, Battle for Middle-Earth, Prince of Persia, The Sims 2. Takže si vlastně nejsem jistá, jak by taková moje „hra snů" vypadala a co by to bylo za žánr.

**[?] Budou vás hry bavit i za deset let?**
[!] Rozhodně doufám, že ano. Vždyť je tak příjemné dočasně se „ponořit" do jiného světa.

## PŘÍŠTĚ:

## JAN HLAVÁČ, BSA

V souvislosti s velkým tématickým článkem o pirátství vám nabízíme možnost vyzpovídat přímo zástupce společnosti BSA (Business Software Alliance – www.bsa.cz), která se zabývá bojem proti softwarovému pirátství.

Jan Hlaváč (30 let) se věnuje problematice autorského práva několik let. Jako tiskový mluvčí zastupuje BSA více jak rok. Předtím se propagaci autorského práva věnoval v rámci různých projektů, které se zaměřovaly zejména na prevenci softwarového pirátství ve firmách. Jan Hlaváč vystudoval obchodní školu ve Velké Británii a je absolventem London School of Public Relations. Když nepracuje, rád se toulá po horách, lyžuje a fotí.

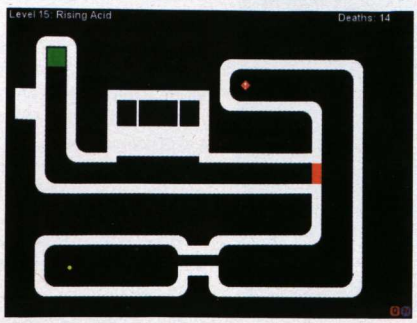
Otázky můžete Janu Hlaváčovi posílat do **26. září 2006**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Radim Novotný. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

# FREEHRY

DOUPĚ
Hry najdete na DVD
9/06

## OMEGA VOID

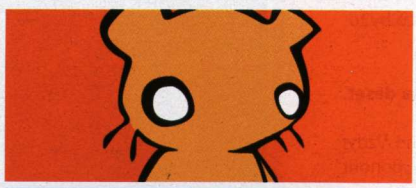
Výtečně pojatá hra, která jen těžko bude hledat žánrovou škatulku pro zařazení. Simulátor přesné manipulace s myší? Možná. Tak či onak, Omega Void disponuje jednoduchým až primitivním konceptem, který může být až nakažlivě zábavný. Na začátku každé mise se na obrazovce objeví bílé koridory, později doplněné o hýbající se překážky. Vaším úkolem je dostat se s kuličkou z místa A do místa B, aniž byste se dotkli bílých ploch, které vás pošlou okamžitě zpět na start. Někdy jsou však uličky natolik krkolomné, že si danou misi zopakujete i vícekrát, než se dostanete k vytouženému cíli.



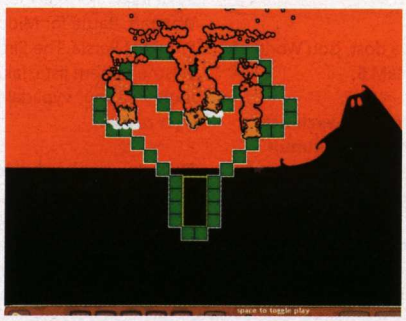

[ID] 114552 [Žánr] Simulátor [Výrobce] Random Dragoon [Velikost] 1,10 MB **8,0**

## CLASSIC PUFFBOMB

Ať už hlavního hrdinu hříčky označíte za záhadný klon křečka nebo zmutovaného Pikachu, jedna a tatáž osoba se potřebuje dostat z jednoho místa na druhé. Problém je ovšem ten, že je neskonale líná. Pomocí šikovně rozmístěných a správně načasovaných bomb ji proto musíte dostat do vyhrazeného prostoru. Zní to opravdu jednoduše, ale opak je pravdou. Při pohledu na klikaté uličky se leckomu hrůzou orosí čelo. V pozdějších fázích totiž do úkrytu nebudete muset dostat pouze jednu, nýbrž třeba čtyři a víc žlutých příšerek. A pokud Classic PuffBomb i přes vyšší obtížnost některých pasáží dokončíte, můžete směle využít editor map a vytvořit si vlastní drastickou show.



[ID] 114548 [Žánr] Logická [Výrobce] Sykhronics Entertainment [Velikost] 1,18 MB **8,7**



## CYBER SKUNK

Sláva Jamese Bonda je nenávratně pryč. Vystřídá jej snad nějaký nemanželský syn? Nikoliv. Situaci bere pevně do rukou ženská se vším všudy. V tomto případě se nejedná o feminismus. Je to skutečně jedna z nejlepších agentek. Když se teroristé vzbouří, obsadí základnu a zajmou několik nevinných lidí, kdo jiný by s nimi měl zamést? Střílečka v první osobě Cyber Skunk #6 nabízí kromě poutavého a v některých bodech nezvyklého příběhu zejména ryzí akci. Hned ze začátku se chopíte zbraně a začnete jednoho po druhém zabíjet. Následuje nekonečné hledání nábojů, lékárniček a klíčů, zkrátka klasické starosti střílečky z první osoby. A co víc, je skvěle ovladatelná a dokonce i díky novému enginu lahodí oku.

[ID] 114546 [Žánr] Akční [Výrobce] Cyber Skunk Picture [Velikost] 13,7 MB **8,1**

**Tomáš Vrána,** stálý spolupracovník Doupěte
Pláče nad koncem prázdnin

# TOP5 PINBALL

Pinball není v našich luzích a hájích nejpopulárnějším hospodským sportem, na celém světě však má spousty příznivců. I freeware scéna je různých virtuálních zpracování plná. Abyste se v záplavě her neztráceli, přinášíme přehled pěti nejlepších her s tématikou pinballů, které stojí za zahrání.

### F1 PINBALL

[Výrobce] **Stein design and Black** [Velikost] **14 MB** [Hodnocení] **6,0**

Pinball s tématikou klání vozů Formule 1 vás zavede do prostředí – jak jinak než – motoristických sportů. Dráha, po které běhá kulička, je typická asfaltka s bílými pruhy. Všude blikají semafory, projíždíte boxy i čerpacími stanicemi. Vše samozřejmě s bonusy. Na koho čekají stupně vítězů?

### FACTORY PINBALL

[Výrobce] **Jere Sanisalo** [Velikost] **10,5 MB** [Hodnocení] **8,2**

Trochu morbidním, zato nezvykle originálním ztvárněním se pyšní Factory Pinball. Míček, s nímž si obyčejně pinkáte, byl vystřídán bezvládným tělem člověka. Pokud se s ním trefíte do správných míst, zaměníte jeho podobu za krávu nebo žirafu. Jelikož se jednotlivé objekty od sebe liší hmotností a rozměry, je jejich fyzika vždy o chlup jiná.

### MOORHUHN PINBALL

[Výrobce] **Phenomedia AG** [Velikost] **5,7 MB** [Hodnocení] **7,5**

Místo pod sluncem freewarových her si bezesporu zaslouží celá série her s tématikou Moorhuhn. Nebyla by to stará známá slepička, kdyby nefušovala do všech řemesel. Ani Pinball není výjimkou. Proto si můžete díky Moorhuhn Pinball vychutnat klasiku v jiném kabátku.

### VISUAL PINBALL

[Výrobce] **Randy Davis** [Velikost] **3,9 MB** [Hodnocení] **6,9**

Na první pohled obyčejný Pinball. Ovšem hned po prvním spuštění bude hned každému jasné, s kým má tu čest. Visual Pinball totiž disponuje vlastním editorem tratí, takže si nejrůznější trasy, efekty, bonusy a další vymožeností moderních automatů můžete sami navrhnout.

### BEMPU

[Výrobce] **DigiPen** [Velikost] **4,2 MB** [Hodnocení] **7,9**

Jestliže byly zmíněné hry na první pohled jasnými zástupci svého žánru, pak vězte, že u Bempu budete několik chvil přemýšlet o souvislostech s Pinballem. Skutečně se jedná o vydařenou mutaci, ve které nehrajete jen s gravitací. Proti vám stojí i zákeřní soupeři. Samozřejmě vyhrává ten, kdo pustí nejméně míčků za svá záda.

# MOBILNÍ HRY

**Ivan Lukáš,** redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

## GALATRON

Čeští vývojáři se na trhu mobilních her rozhodně neztrácejí. Ba co víc, novinka od Redboss Games má ambice nechat většinu konkurentů daleko za sebou. Galatron je akční střílečkou, v níž usednete do kokpitu vesmírné stíhačky a proženete pár tisíc emzáckých padouchů. I když variací na intergalaktické řežby tu bylo už dost, Galatron kombinuje všechny osvědčené prvky nejlepších her, díky nimž se nebudete ani chvilku nudit. Osobně řadím Galatron na úroveň nejlepší střílečky všech mobilních dob – Sky Force, s níž má mimo jiné společné i použití v mobilech se Symbianem. Právě díky němu si mohli vývojáři tak vyhrát se všemi herními možnostmi.

Ve hře ovládáte raketu, která se pohybuje čtyřmi směry. Ovládání je velmi přesné, rychlé a citlivé, navíc si můžete sami nadefinovat funkční tlačítka, což se hodí zejména pro klávesy aktivující střelbu, odpálení bomby či aktivaci štítu. Výhodou také je možnost nastavení automatické střelby – hra proti vám pošle několik tisíc nepřátel! Autostřelbu můžete během hry průběžně zapínat i vypínat, což se hodí v případě, kdy seberete bonus lepších střel, kterých máte k dispozici jen omezené množství.

Na skvělé hratelnosti Galatronu se podílí všechny herní prvky. Především rychlé tempo a i v nejlehčí ze tří obtížností dost náročný design misí, který vás nenechá chvíli odpočinout. Určitě budete muset úrovně mnohokrát opakovat, proto zamrzí nemožnost ukládání pozic, což je ale jediný nedostatek. Doba hraní se i při nejsnazším režimu pohybuje okolo výrazně nadprůměrných patnácti hodin. Nic nelze vytknout ani zvukovému doprovodu s regulovatelnou hlasitostí. Hudba je opravdu hudba, žádné bezduché a stále se opakující pípání, zvuky perfektně dokreslují atmosféru. Doprovodná melodie je navíc velmi chytlavá a o její kvalitě už něco napovídá i fakt, že zvukové soubory zabírají zhruba polovinu velikosti hry.

Na misích je vidět, že se nad nimi přemýšlelo. Grafika s výbornými animacemi hře sedne, průběžně se objevují stále nové prvky a různorodí soupeři s odlišnými strategiemi boje, na konci úrovní pak vždy výrazně odolnější hlavní bossové. Nepřátelé ukrývají spoustu dočasných bonusů, jako např. rozšíření počtu střel, zmrazení nepřátel nebo kredity, ale také některé postihy typu zpomalení nebo převráceného ovládání. Za kredity můžete po dokončení úrovní nakupovat vylepšení lodi. Máte-li rádi vesmírné střílečky, Galatron si prostě musíte zahrát.

[Žánr] Střílečka [Platforma] Symbian [Výrobce] Redboss Games, www.redbossgames.com [Cena] 75 Kč [Zdroj] Eurotel, games.eurotel.cz [CZ]

**9,0**

## PLAYMAN BEACHVOLLEY 3D

Sportovní série Playman má ze sebou už několik kvalitních dílů a ani nový simulátor plážového volejbalu rozhodně nezklame. Na písečném hřišti proti sobě stojí vždy dvě dvojice hráčů. Ovládáte tedy hned dvě postavy, každou třemi numerickými tlačítky (zvyknete si na to překvapivě rychle), oba hráči se mohou pohybovat jen ve „své" (horní nebo dolní) části herního čtverce, aby se navzájem nepletli. Jeden hráč se samozřejmě nesmí dotknout míče dvakrát po sobě. Každého volejbalistu popisují čtyři vlastnosti (obrana, útok, rychlost, síla), které určují jeho celkové kvality. Na podání se pravidelně střídají obě strany, přesné místo pro umístění podání vybíráte kurzorem. Cílem hry je zvítězit v šesti turnajích se zvyšující se kvalitou soupeřů, každý turnaj tvoří čtyři zápasy a pro vítězství v turnaji musíte všechny vyhrát. Grafika je tradičně na výborné úrovni – kvalitní 3D zpracování s dobrými detaily i animacemi, nezklamou ani zvuky, jen dopad míče na písek zní ve skutečnosti trošku jinak.

[Žánr] Sportovní [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] Mr. Goodliving, www.mrgoodliving.com [Cena] 50 Kč [Zdroj] Frogu, www.frogu.cz [EN]

**8,2**

## BOULDER DASH 2

Druhý díl javového Boulder Dashe vyvolá příjemné vzpomínky na legendární hru Dyna Blaster. Tentokrát se vydáte s postavičkou Rockyho pátrat po zmizelé sbírce diamantů a vzácných nerostů. Jednotlivé části sbírky leží ve třiceti pestrých jeskynních labyrintech. Princip hry spočívá v kopání cest a sbírání diamantů; jakmile jich nasbíráte stanovené množství, otevřou se do té doby skryté dveře do další jeskyně. V jeskynních chodbách se ovšem ukrývá řada překážek – neprokopatelná či rostoucí zeď, zrádná magická zeď, pozor si musíte dát na bomby, balvany padající do uvolněného prostoru nebo tři druhy nepřátel, jejichž sebemenší dotyk se vám stane osudným. Rocky naštěstí umí posouvat, odhazovat o dvě políčka či odkopnout balvany až k protější zdi, otáčet úroveň libovolným směrem a najít bonusy pro rozbití zdi nebo vržení bomby, takže se s trochou logiky a štěstí dostanete i z nejtěžších jeskyní. V případě, že vám přece jen dojdou životy, můžete pokračovat z kritického místa v nové hře.

[Žánr] Arkáda [Platforma] Java MIDP 2.0 [Výrobce] I-Play, www.iplay.com [Cena] 69 Kč [Zdroj] Redboss, www.redboss.cz [EN]

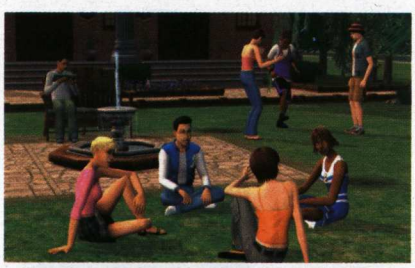
**8,0**

# HRÁČŮV RÁDCE

Už od dob Marie Terezie je září nepříliš šťastným obdobím, které části obyvatelstva přináší návrat žaludečních problémů, stresujících situací i takřka válečného stavu na bojišti plném třetích odmocnin, Euklidových vět, Faradayových zákonů či vybraných událostí roku 1848. I herní vývojáři dokáží být krutí, a tak se se školou a edukativními problémy potkáváme i ve virtuálních světech. Které jsou nejlepší?

## SIMS 2: UNIVERZITA

Život na vysokoškolských kolejích může být pro někoho nádhernou vzpomínkou na bezstarostné mládí, pro jiného celoživotní noční můrou. Vzkaz pro druhou skupinu: špatně jste se připravili! Měli jste nainstalovat datadisk Slms 2: Univerzita a věděli byste, do čeho jdete. Přídavek známé „životní" strategie totiž hru rozšiřuje jednak o studium, ale hlavně o všechny součásti nevázaného života daleko od ostřížích zraků rodičů.



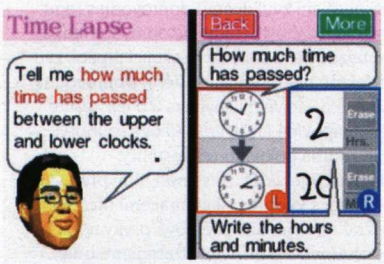
grafika, ozvučení, prezentace
nutnost vlastnit původní hru

[Žánr] Sims [Platforma] PC [Rok vydání] 2005
[Cena] 899 Kč (původní hra 1 699 Kč)

TIP

## BRAIN TRAINING: HOW OLD IS YOUR BRAIN?

Mozek se musí trénovat! Ne, to není vyjádření soudružky Jedličkové ze ZDŠ, toto heslo prosazují vývojáři stojící za tituly typu Brain Training. Tato hra (a jí podobné) je totiž souborem kvizů, hádanek a úkolů, které zaměstnají vaši mysl minimálně stejně důkladně jako přemýšlení o tom, kde jste zapomněli klíče. Navíc je to o hodně větší zábava, a pokud navíc děláte něco pro sebe – proč to nezkusit, že?



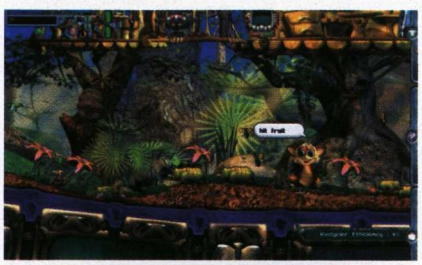

prezentace, součástí je i Sudoku, zábavnost
hrozící stereotyp

[Platforma] NDS [Žánr] Logická [Rok vydání] 2006 [Cena] 999 Kč

TIP

## CREATURES 3

Kromě výukových her existují také tituly, v nichž se role obrací – učit budete vy! Postarší a v našich končinách nepříliš známá strategická série Creatures spadá do období prvotní herní fascinace umělou inteligencí. Hráč se musí starat o rasu Nornů a vypiplat ji k dokonalosti, což obnáší prvotní starost o přežití, postupnou výuku mluvení a dalších nezbytných činností. Spore zkrátka není první hrou, která si pohrává s lákadlem evoluce.



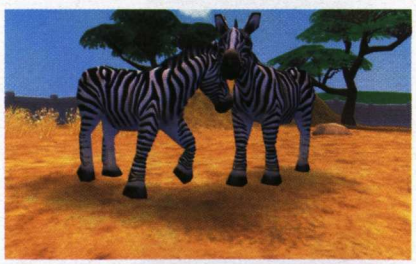
zajímavý nápad, otevřené možnosti vývoje
výchova je těžká práce

[Platforma] PC [Žánr] Výchovná strategie
[Rok vydání] 1999 [Cena] Neprodává se

TIP

## ZOO TYCOON 2

Pokud by nebožtík Jan Ámos Komenský někdy viděl počítač s hrou Zoo Tycoon 2, asi by potvrdil, že „takto nějak si představoval svou školu hrou". Zoo Tycoon je budovatelskou strategií, která lehce a nenásilně seznamuje hráče se zvířaty. Každý druh totiž má v závislosti na svém původu různé požadavky, které musíte plnit, jinak se dočkáte vystresovaného lva nebo unuděné opice. Díky přístupné nápovědě se rychle naučíte, odkud dané zvíře pochází a co vše potřebuje k životu.



množství zvířecích druhů, 3D grafika
poměrně jednoduchý koncept

[Platforma] PC [Žánr] Budovatelská strategie
[Rok vydání] 2004 [Cena] 899 Kč

TIP

## HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Česká škola je sice skvělá věc a člověk se v ní občas i pobaví, ale jestliže by si malé dítě mohlo vybrat, mnohem raději by studovalo v Bradavicích. Splnit mu přání můžete pomocí série na motivy knižní předlohy, v níž se hráč ujímá slavného Harryho Pottrera a mimo pobíhání, bojování a sbírání předmětů se učí i kouzlit. Systém je zábavný a originální, škoda jen, že se naučené vědomosti nepřenáší do reálného světa.

příběh, ovládání, atmosféra
délka hry

[Platforma] PC, PS, PS2, Xbox, GC, GBA [Žánr] Akční adventura [Rok vydání] 2002 [Cena] 449 Kč (PC)

TIP

## OBSCURE

I když vám mnoho školáků určitě bude tvrdit, že denně chodit do vzdělávacích institucí je horor, definitivně vás asi přesvědčí až francouzská hra Obscure. Dějištěm tohoto survival hororu je totiž prostředí potemnělé střední školy. Hlavní hrdinové v ní pátrají po původu neznámé životní formy, která představuje cosi mezi démony a mimozemšťany. Hra poměrně dovedně vykrádá různé snímky a konkurenční postupy, výsledek ale není špatný.

grafika, ozvučení, prezentace
délka hry, předvídatelnost

[Platforma] PC, PS2, Xbox [Žánr] Survival horor
[Rok vydání] 2005 [Cena] 299 Kč (PC)

TIP

# BLOG

## ANEB ZÁPISNÍČEK REDAKTORŮV

DAVID SLÁMA

### O duši her

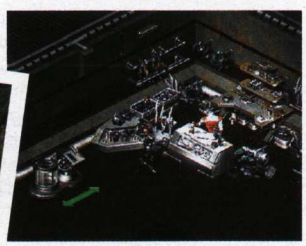
Netrvalo dlouho rozhodnout se, čím otevřít zbrusu novou rubriku. Co jiného, než ušlechtilé, ba přímo spirituální téma by to mohlo být? Původní myšlenka vlastně vznikla už před prázdninami při tvorbě velkého tématu o naší redakci, když se po mně chtělo přirovnání sebe sama k nějaké herní postavě. Jako správný hráč RPG to mám těžké – alter ego si obvykle tvořím z ničeho – ale pak jsem si vzpomněl na kdysi recenzovanou hříčku The Bard's Tale. Hra měla spoustu nedotažeností, byla tvořena s viditelně nižším rozpočtem než AAA tituly, jenže ta krátká vzpomínka ve mně vyvolala nostalgii, jaké se obvykle těší hry, jež obdařujeme přívlastkem „legendární".

Čím to, že miliony dolarů a stovky lidí ve vývojářském týmu nejsou často s to udělat hru, na kterou bychom si za rok dva aspoň vzpomněli? Proč na geniální zábavu občas stačí jeden a půl desetiletí stará textovka? Na výsledku každé práce je poznat přístup člověka k ní a vývoj her není výjimkou. Současně je výroba her kreativní činnost, takže profesionálně odvedená práce automaticky nevede k dokonalosti. Připadlo vám občas, že postava ve hře je tak perfektní, že vlastně nevypadá lidsky? Koukali jste někdy na modelku a zjistili jste, že po práci vizážistů je její krása tak bezchybná, až vás vlastně nedokáže zaujmout?

S hrami to není jiné. Nikdo nedokáže upřít AAA titulům jejich objektivní kvality – grafikou a soundtrackem počínaje, designem, příběhem a prakticky vším ostatním konče. Nic to však nemění na tom, jak sterilně hra nakonec může působit. Najednou možná zjistíte, že pokud si chcete opravdu zahrát, musíte se ohlédnout jinde. Přehrabete tunu neznámých, nízkorozpočtových her a najdete několik, které vás dostanou. Objevíte v nich jakousi nepopsatelnou jiskru, malinké drobnosti, jež vám dokážou, s jakou chutí vývojáři zrovna tuhle hru dělali. A stane se vám to naštěstí i u určitých „velkých" her – proč je v Diablu 2 vesnice Tristram z prvního dílu a proč je noha šmelináře Wirta tak užitečná? Protože vývojáři chtěli udělat hráčům radost – a pokud mají takový úmysl, jejich hra stojí přinejmenším za povšimnutí. Jako bonus přikládám krátký popis dvojice takových her.

**HRY S DUŠÍ**
Zde je jen v titulů, které v sobě mají něco víc, než jen řadu jedniček a nul. Pokud do vyhledávání na sesterském magazínu **www.doupe.cz** zadáte kód uvedený u každé hry, dočtete se víc.

**THE BARD'S TALE (111356)**
**Ano, opět RPG, tentokrát výrazně muzikální. Kouzla se sesílala za doprovodu kratičké melodie, hra byla doprovázena mnoha nápaditými písněmi. Bard jako typický antihrdina nezklamal a hráč ochotný překousnout tradiční chyby nezkušených vývojářů mohl jen nadšeně tleskat.**



**HARBINGER (103938)**
**Izometrické 2D RPG vyšlo před třemi roky a vysloužilo si označení „Diablo ve vesmíru", atmosféra ponurého světa tvořeného obrovitou kosmickou lodí ve mně však zůstane navždy. Překousnete-li stereotypní hratelnost, užijete si působivého příběhu, jejž navíc můžete vnímat ze tří různých pohledů tří různých postav.**

■ Opět jsem byl odlákán od PC k PS2 a může za to B-boy. Jeho zahrání po týdenním soustředění mi vneslo na mysl otázku, jestli je lepší si natáhnout všechny svaly na těle a nic moc neumět, nebo chvíli mačkat tlačítka a umět všechno. Zvítězila první možnost.

■ Megalomanská E3, jak ji známe, končí. A došlo tak k velmi zajímavé, až paradoxní situaci. Velké společnosti, na jejichž bedra je zvykem házet vinu za současnou situaci herního trhu, na němž se malé týmy tak těžko prosazují, právě malým firmám otevřely cestu k věčné slávě. Ty už nebudou muset přežívat ve stínu ohromných show, ale mohou dostat stejně prostoru pro rozhovory s distributory a novináři jako každý jiný. A co víc, společnosti jako EA, Sony, Microsoft a další se zavázaly zaplatit pořadateli E3 každá 5 milionů dolarů jako náhradu za ušlé zisky. Svým způsobem jde o investici do zviditelnění malých vývojářů.

### VŠICHNI BLOGUJÍ ANEB VÍTEJTE

Za mých mladých let se sbírali mončičáci (v tom jsem byl docela looser) a céčka (to mi naopak šlo, ještě dnes jich mám pěkných pár metrů – a taky eska, dvojky, trojky, paragrafy... no dobře, už toho nechám), dnes je zase doba blogů. Kdekdo zvládne těch pár základních HTML tagů a může svoje moudra vrhnout do nepřipraveného světa. Nutno podotknout, že se často jedná o útok srovnatelný s chemickým, biologickým i jaderným ohrožením.

Kouzlu vlastního políčka na nekonečné ornici internetu neodolali ani někteří členové redakce, velkého náčelníka nevyjímaje (byť poslední „aktualizace" jeho blogu pochází z 8. září 2005). A tak není divu, že mí kolegové, nechtěně ozářeni mojí ignorací HTML kódu, hledali řešení, jak moje choutky k blogování nějak zažehnat. Nelze se jim divit, odpovídat desetkrát do pěti minut, jak se dělá link, je pravděpodobně malinko unavující.

Na tajné poradě pořádané hned v samém začátku pracovní doby (kdy moje maličkost roztomile spinká) se tedy dohodlo, že se obětuje stránka každého Doupěte a tím se vykoupí redakční klid a pohoda. Je tedy mojí ctí vás přivítat na mém skromném blogu, laděném do roztomile oldskoolové (rozuměj papírové) podoby. Každý měsíc v něm najdete přesně to, o čem se mi bude chtít psát, a možná i něco z toho, co nám pošlete do redakce – kdo ví.

**Každopádně si to užijte.**

# HARDWARE NEWS

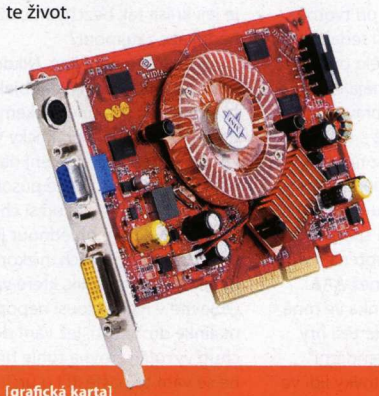
## Úkryt pro výkon

Nová skříň od AplusCase nezapře svůj extravagantní vzhled. Vděčí za něj především dvěma modře podsvíceným regulovatelným 250mm větrákům. Skříň je vyrobena z 1 mm silné oceli, takže se při přenášení kvůli jejím téměř 12 kg značně zapotíte. Nechybí jí ani externí USB, audio i FireWire konektory.

[počítačová skříň]
**APLUSCASE XCLIO3**
cena 3 415 Kč
www.bostar.cz

## Zmrtvýchvstání AGP

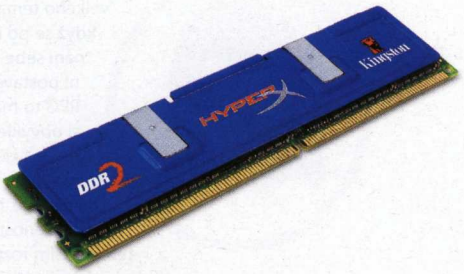
Milovníci AGP jistě zaplesají, když zjistí, že nVidia opatřila svou povedenou sérii GeForce 7600 můstkem HSI, který zajišťuje komunikaci s AGP. Takty jsou stejné jako u PCIe verzí (560/1 400 MHz pro 7600 GT a 400/800 MHz pro 7600 GS), ceny o málo vyšší a karty si můžete už koupit od MSI, Leadteku, Inno3D a dalších. Za slušné peníze tak své AGP platformě ještě osazením dostatečně rychlých karet s podporou shader model 3.0 prodloužíte život.



[grafická karta]
**MSI GEFORCE 7600 GS AGP 256 MB**
cena: 4 500 Kč
www.msicomputer.cz

## Velké a rychlé paměti

Nové DDR2 moduly Kingston ze série HyperX se vyrábějí v kapacitách 1 a 2 GB. Vzhledem ke sníženým latencím 4-4-4-12 jsou určeny ke spolupráci s čipovými sadami nVidia nForce 500, se kterými dovolují i automatické přetaktování dle požadavků na výkon. Aby vše pracovalo jak má, potřebují k napájení rovné dva volty.




[paměťové moduly]
**DDR2 KINGSTON HYPERX KHX6400D2LLK2**
cena 6 003 Kč – 1 GB, 10 819 Kč – 2 GB
www.kingston.com

## Zvuk podle Fatal1ty

Spolupráce Creative s nejznámějším profesionálním hráčem vystupujícím pod přezdívkou Fatal1ty (v civilu Jonathan Wendel) nepřinesla pouze skvělou myš, ale na trh se chystají i klávesnice a speciální sluchátka. Ta budou uzpůsobena na dokonalé využití schopností nových zvukových karet X-Fi, nabídnou vylepšené podání prostorových efektů a k tomu na nich najdete i tvarovatelný mikrofon se stíněním šumů.

[sluchátka]
**CREATIVE FATAL1TY HEADSET**
cena 3 415 Kč
www.creative.com

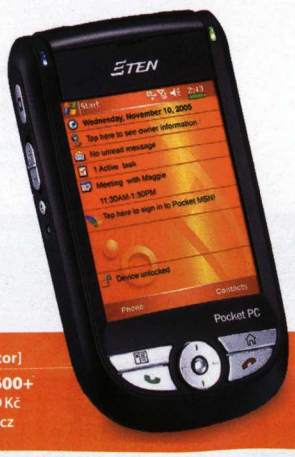
## Laser od Geniusu

Pro dokonalý požitek z přesné práce s myší na různých površích můžete sáhnout po laserové myši Ergo 525 od společnosti Genius. Rozlišení myšky dosahuje úctyhodných 2 000 dpi a již standardní připojení USB lze pomocí přiložené redukce proměnit na PS/2. Genius Ergo 525 navíc přichází s osmi tlačítky a v bonusovém balení i s přiloženou herní podložkou.

[laserová myš]
**GENIUS ERGO 525**
cena 600 Kč (ve verzi bez podložky)
www.genius-europe.com

## Za dveřmi je E-Ten

Na český trh vstupuje nová značka komunikátorů E-Ten, která je v zahraničí velmi úspěšná. Jeden z nejvyšších modelů s označením M600+ nabízí ucelenou moderní výbavu v čele s 256 MB Flash ROM, čtyři podporovaná frekvenční pásma, Wi-Fi, 2MPx fotoaparát s rozlišením 1 600 × 1 200 bodů a spoustu doplňkových programů. Ke standardnímu příslušenství lze dokoupit i nabíječku do auta, přenosnou klávesnici, Bluetooth GPS kit či Bluetooth náhlavní soupravu.




[komunikátor]
**E-TEN M600+**
cena 15 989 Kč
www.e-ten.cz

**Radek Bábíček**, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

# VELIKOST UŽ NENÍ RELATIVNÍ

Můžeš ji mít hned za 999 Kč

SMS SHOP
+420 777 961 043
eshop.cinemax.cz

Pošli na číslo +420 777 961 043 SMS ve tvaru:
D9, X3, Příjmení, Jméno, Ulice č.p., Město, PSČ

## KONEČNĚ K SEHNÁNÍ I NA NAŠÍ PLANETĚ!

EGOSOFT

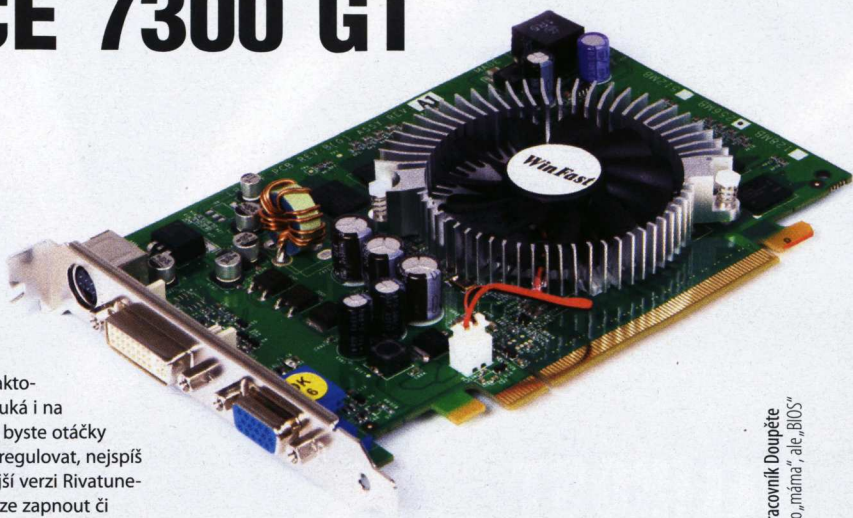
DEEP SILVER

HYPERMAX WWW.HYPERMAX.CZ

SMS pošlete ze svého mobilního telefonu. SMS odeslané prostřednictvím internetu nebudou akceptovány. Na vámi uvedenou poštovní adresu bude produkt doručen dobírkou prostřednictvím České pošty. Cena je včetně DPH, za poštovné a balné účtujeme 85 Kč. Objednávky budou vyřízeny do 48 hodin. Objednávku můžete stornovat na telefonu +420 257 327 239. Cena SMS do sítě Vodafone dle běžných tarifů. Získaná data slouží pouze pro vyřízení objednávky a nebudou využita pro marketingové účely. Objednávky vyřizuje CINEMAX, s. r. o. Plzeňská 66, Praha 5, 150 00, info@cinemax.cz, www.cinemax.cz

# TEST: GEFORCE 7300 GT

## VÝHODNÁ KOUPĚ PRO ŠETŘIVÉ HRÁČE




Hrát moderní počítačové hry nemusí být výsadou pouze majetných. V pestré nabídce grafických karet se najdou i velmi levné grafiky, na kterých si bez větších obtíží zahrajete i nejnovější herní tituly. Zvláště, pokud jde ještě grafický výkon výrazně zvýšit přetaktováním. Právě taková je nově uvedená GeForce 7300 GT, která by měla ve výkonu přesně zapadnout do propasti mezi GeForce 7300 GS a 7600 GS.

S grafickou kartou GeForce 7300 GS (jádro G72, 64b paměťová sběrnice) má však verze GT společné pouze jméno, na rozdíl od ní se může pochlubit širší 128b sběrnicí a výkonnějším grafickým jádrem s osmi pixel pipelines. S tímtéž jádrem se setkáte již u staré známé GeForce 7600 GS, ta má však čtyři odemčené pixel pipelines navíc. Jak frekvence jádra u GeForce 7300 GT nastavená na 400 MHz, tak také 2,2ns DDR2 paměťové čipy tikající na 700 MHz naznačují, že má tato karta velmi vysoké výkonnostní rezervy.

### Tichý versus bezhlučný

Firma Leadtek nabízí dvě verze této karty. Obyčejná je osazena klasickým osvědčeným ventilátorem, který je však naštěstí velmi tichý, kartu s přehledem uchladí i po přetaktování a navíc vzduch fouká i na paměťové čipy. Pokud byste otáčky větráčku přesto chtěli regulovat, nejspíš neuspějete. V nejnovější verzi Rivatuneru 2.0 RC16 jej lze pouze zapnout či vypnout. Nehodláte-li však kartu přetaktovávat, můžete za nepatrně vyšší cenu koupit absolutně tichou Leadtek GeForce 7300 GT s přívlastkem HT, která je osazena stejným pasivním chladičem s jednou měděnou trubičkou heatpipe, jakým se chlubí GeForce 7600 GS z dílny MSI.

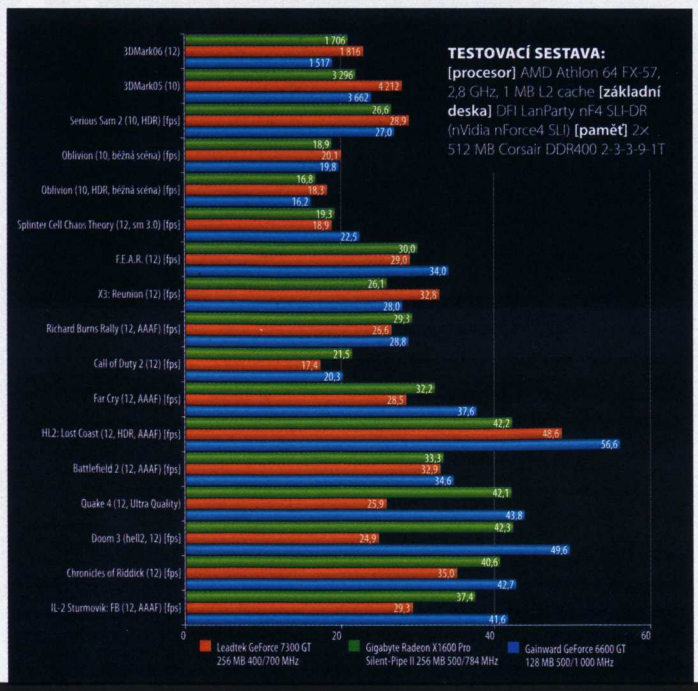
Z námi naměřených výsledků vyplývá, že GeForce 7300 GT předčí již v základních taktech ve většině her i dražší Radeon X1600 Pro. Svou opravdovou sílu však karta ukázala až po přetaktování. Podařilo se nám zvýšit frekvenci grafického procesoru a pamětí efektivně až na stabilních 560/800 MHz. Poté již GeForce 7300 GT ve výkonu překonala dokonce GeForce 7600 GS i velmi oblíbenou GeForce 6600 GT. Jedná se tedy o vynikající výsledek vzhledem k tomu, že se ceny těchto dvou karet pohybují kolem 4 000 Kč! Nutno podotknout, že také díky aktivnímu chlazení šla GeForce 7300 GT tak dobře přetaktovat bez toho, aniž by se výrazněji zahřívala.

### Šetřit se někdy vyplatí

U levných karet bývá tradicí velmi chudé příslušenství, tato karta je však světlou výjimkou. V balení naleznete nejen nejdůležitější redukce, ale také hned dvě velmi oblíbené plné hry v celkové hodnotě 1 300 Kč. Jsou jimi akce Sprinter Cell: Chaos Theory a Prince of Persia: Warrior Within. GeForce 7300 GT je ideální volbou především pro méně náročné hráče, kteří si na ní při rozlišení 17 a 19palcových LCD panelů zahrají téměř jakoukoliv dnešní hru, často i se zapnutým vyhlazováním či s HDR.

**Antonín Trčálek**, stálý spolupracovník Doupěte
Po narození nebylo jeho první slovo „máma", ale „BIOS"

**LEADTEK GEFORCE 7300 GT**
**[produkt]** grafická karta
**[cena]** 2 635 Kč
**[zdroj]** BGS Levi Czech, Brno
**[kontakt]** 531 011 111
www.bgslevi.cz




**TESTOVACÍ SESTAVA:**
**[procesor]** AMD Athlon 64 FX-57, 2,8 GHz, 1 MB L2 cache **[základní deska]** DFI LanParty nF4 SLI-DR (nVidia nForce4 SLI) **[paměť]** 2× 512 MB Corsair DDR400 2-3-3-9-1T

## KONKURENTI

**MSI GEFORCE 7600 GS**
**[3 630 Kč]**
Výkonnější grafika s vyššími takty a čtyřmi pipeline navíc

**GIGABYTE RADEON X1600 PRO**
**[2 593 Kč]**
Velký konkurent s pasivním chlazením, ale nižším výkonem

**SAPPHIRE RADEON X1300 PRO**
**[2 311 Kč]**
Výrazně pomalejší karta, navíc je hlučnější

## VERDIKT

**6,7**
celkové hodnocení

▲ Poměr cena/výkon
Vysoké přetaktování
HDTV výstup
Dvě plné hry
Tichý chod

▼ Regulace otáček větráku

| | |
|---|---|
| Syntetický výkon | 5 |
| Výkon ve hrách | 5 |
| Funkce čipu | 9 |
| Funkce karty | 7 |
| Příslušenství | 8 |
| Cena | 10 |

grafický čip: G73 • výrobní proces: 90 nm (TSMC) • počet tranzistorů: 177 milionů • velikost a typ pamětí: 256 MB DDR2 (Infineon 2,2 ns BGA) • frekvence jádra: 400 MHz • frekvence pamětí: 350 (700 DDR) MHz • šířka paměťové sběrnice: 128 b • propustnost pamětí: 11,2 GB/s • rychlost transformací: 350 milionů troj./s • max. fillrate (multi-texturing): 3 200 Mtx/s • počet pixel/vertex shaderů: 8/4 • textur/pixelů/Z srovnání za takt: 4/8/4 • vertex shader: 3.0 • pixel shader: 3.0 • FSAA: 2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA) • anizotropní filtrování: 16:1 bi/trilineární + anizotropní • RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál • výstupy a vstupy: 1× Dual link DVI-I, 1× D-Sub, HDTV videovýstup • sběrnice: PEG ×16 • příslušenství: 1× D-Sub do DVI adaptér, komponentní a S-Video výstup • software: –, plné hry: Sprinter Cell: Chaos Theory, Prince of Persia: Warrior Within

# OBCHOD ROKU!

## AMD SPOLKLO ATI ANEB 2 + 2 = 2

Trh s procesory a grafickými čipy už nebude jako dřív. 24. července totiž své síly spojily dvojky v obou oblastech – společnosti Advanced Micro Devices a ATI Technologies. Zvládnou společně konkurovat obřímu Intelu, nebo bude mít AMD těžké trávení? Jaké jsou jejich plány do budoucna?

### ATI nebyla malým soustem

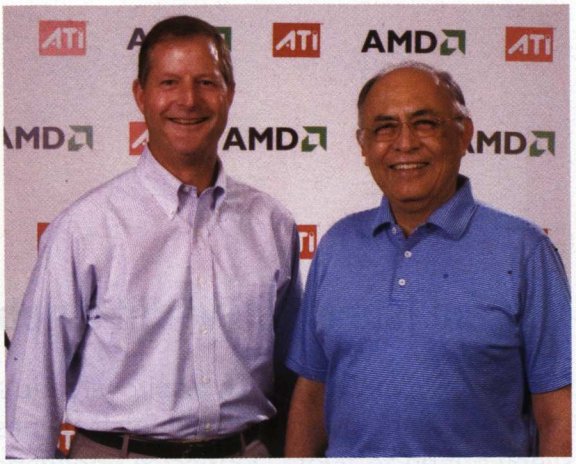
AMD zaplatilo za pořízení vlastního výrobce grafických čipů přibližně polovinu své vlastní hodnoty. Zatímco tržní kapitalizace (součet ceny všech akcií) AMD činila před nákupem 8,4 miliardy amerických dolarů, ATI se pohybovala okolo 4,2 miliard. Aby však byl obchod výnosný i pro akcionáře ATI, zaplatí AMD ještě o 1,2 miliardy více. Celková částka se tak vyšplhá na 5,4 miliardy dolarů. Z toho 4,2 mld. bude uhrazeno v hotovosti a zbytek v akciích.

Proč se AMD rozhodlo vydat tak obrovskou částku? Jde samozřejmě o snahu získat co nejlepší pozici v konkurenčním boji s Intelem. V porovnání s ním bude i spojená firma (zachová si název AMD) stále trpaslíčkem. Ze spojení dvou dvojek tak zůstává věčná dvojka. Přesto jedním z hlavních cílů manažerů nové společnosti bude dokončit vývoj integrovaných platforem se specifickými zaměřeními na data, grafiku, či multimédia.

### Jak ATI zapadá do plánů boje proti Intelu

Propojení technologií by mělo zvýšit (již teď vynikající) výkon čipových sad pro základní desky ATI. Mělo by otevřít ATI přístup k výrobním kapacitám AMD a zároveň AMD přístup k obrovským kontraktům, které má ATI se svými dodavateli čipů, společnostmi TSMC a UMC. Ačkoliv v plánu není omezování ATI ve výrobě čipsetů pro procesory Intel, očekává AMD v této oblasti jistý propad prodejů. Velkou výzvou jistě bude sražení Intelu z pozice lídra na trhu s integrovanými grafickými řešeními. Koupě ATI byla zřejmě prvním krokem v budování nové produktové řady AMD, která by zvládla výkonnostně i cenově konkurovat procesorům Core 2 Duo od Intelu.

AMD se odhodlalo k riskantnímu kroku. Jako by řidič F1 předjížděl v nejkrkolomnější zatáčce na celém okruhu. Pokud se manévr podaří, lze očekávat úspěch. Chyba však může vést k fatálnímu konci. AMD má v rukou hned několik trumfů, předně ale jde o jeho velmi vstřícný až úslužný vztah k OEM výrobcům počítačů. Pro velké zákazníky je firma ochotna udělat prakticky cokoliv. Naopak Intel se chová spíše opačně a vystupuje z pozice silného hráče, který má na trh rozhodující vliv. Chování obou společností je vzhledem k jejich postavení na trhu pochopitelné.




**[TOM & BOB]**
Vysmátí ředitelé obou společností

### Pravdy a nepravdy

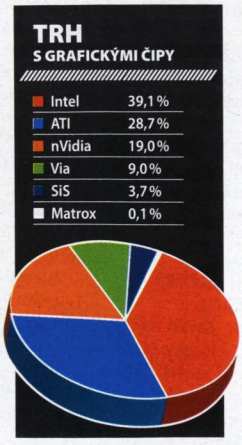
V souvislosti s obchodem, který by se dal bez uzardění označit obchodem roku, se vyrojila celá řada spekulací. Zmiňme alespoň některé z nich. Intel se měl údajně rozhodnout neprodloužit ATI licenci pro výrobu čipových sad ke svým procesorům. Tato informace se ukázala jako nepravdivá. V tuto chvíli by Intel, pokud by něco takového učinil, byl sám proti sobě. Jeho platforma je totiž jediná, na níž je v současnosti prakticky dostupná možnost zapojení dvou grafických karet s procesory ATI do režimu CrossFire.

Opuštění technologie CrossFire by snížilo výkonnostní hodnocení sestav s procesory Intelu, což by dozajista způsobilo pokles prodejnosti. Při pohledu z druhého úhlu však je jasné, že pro samotnou ATI by to příliš velká ztráta nebyla, neboť nejdražší řešení, kterým jistě CrossFire je, přinášejí sice největší zisky, ale zároveň dosahují nejmenších prodejů, takže absolutní pokles příjmů by nemusel být nijak dramatický.

Další nepravdy se během druhého srpnového týdne rozšířily okolo prohlášení některých zaměstnanců AMD, z nichž se dalo dovozovat, že AMD hodlá odstavit obchodní značku ATI a rozhodnout o odstavení některých produktových jmen. Již to několik dní vypadalo, že v roce 2007 budeme místo ATI Radeonů kupovat AMD Radeony. Naštěstí AMD nakonec sama oznámila, že si je velmi dobře vědoma ceny a postavení obchodních známek ATI na trhu, a proto se jich v žádném případě nevzdá. Znamená to, že můžeme očekávat karty s grafickými procesory AMD ATI Radeon? Označení Radeon totiž do současného modelu názvů procesorů AMD zapadá svou koncovkou -on více než vhodně.

Věřme, že se spojení obou firem ukáže jako chytrý krok, který nám přinese výkonnější herní řešení třeba i za nižší ceny.

**[GAME OVER ATI]**
Sídlo AMD v kalifornském Sunnyvale



**Vlastimil Waic,** redaktor časopisu Živě
Jeho příští počítač bude poháněť AMD Athleton

# LISTÁRNA

## Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Příběh ze světa Vyvolených inspiroval řadu z vás a do redakce nám dorazily uvěřitelné, i více než šílené počiny. Žádný z nich ale neslavil úspěch. Aktuální listárně vládne nejen šílený příběh ze života Doupěcích hooligans, ale také honba za Doupětem nebo zpověď elfího zármutku.

## DOPIS MĚSÍCE:

**[!] Následující příběh nebyl nijak redakčně krácen, ani upravován. To proto, že ho nikdo z redakce nepřečetl až do samého závěru. (Zároveň budiž tento list důkazem všem Jackům Thopsonům a jiným pochybovačům, že hry negativně ovlivňují lidský vývoj. Víte snad o lepším katalyzátoru lidské fantazie?)**

**P.S.: Bitky mezi příznivci, nebo samotnými autory herních časopisů? Díky bohu jsou podobná léta, i roky provařených flamewar, dávno za námi.**

Včely se kolem mě bzučivě prohnaly a já se zakřenil. Stánkaři nemají šanci.

Běžel jsem po rozpáleném betonu Ostravy, v jedné ruce sekeru, v druhé prdící polštářek. Okolo mě řvala stovka krvežíznivých Orků z bandy Uctívačů Doupěte, běželi jsme ke stánkařským opevněním.

Stánkaři byli tak vychytralí, že si před opevnění dali miny. No co, jestli na nějakou šlápnu, čert to vem! Ozvalo se pár hlasitých výbuchů, kolem mě proletěl IL2 Sturmovik a na zem přede mnou dopadla mrtvola Kena Rosenberga. Se zaklením jsem ji přeskočil. Rimmer mi dlužil peníze za pokažený toustovač!

Zpod křídel včelky Máji vyletěly rakety a narazily do stánkařských obranných zdí. Nad hlavou mi najednou hvízdaly pořádně ostrý kusy žvýkaček, ale netrefily mě.

V obraných zdech se objevily obrovské trhliny a odtud se vyhrnuli Bohatí Leveláci. Blbí Leveláci, mají drahé brnění a ještě dražší bouchačky, ale kvalita nic moc. Já mám jen sekeru, ale zato pěkně ostrou a kvalitní.

Leveláků bylo asi dvacet, postavili se do dvou řad a ti v první si klekli. Namířili CDčka a začali pálit na včely. Druhá řada po nás začala házet reklamní letáčky!

Na obloze vybouchla včela a další slítla za zeď.

Zaryčel jsem a vytáhl Bazukoid. Namířil jsem na jednoho z Leveláků. První dvě rány se mu od brnění odrazily, třetí mu ale vlítla do kapsy a čtvrtá mu aktivovala toaletní režim. Zasmál jsem se mu a zahodil pistoli. Chytnul jsem sekeru oběma rukama a skočil jsem na jednoho z klečících Leveláků. Žuchnul na zem, tam jsem mu dýchl do obličeje se slovy „Smradofresh – Zeleně smrdící dech". Okolo mě narážely do Leveláků pořád další a další jednotky z řad Uctívačů Doupěte a vzduchem začaly fičet kuřecí čtvrtky chlazené – á 49,90. Leveláci schovali pušky a vytáhli špízy za pokřiku: „Gotta catch'em all". Jeden začal s hlasitým řevem trhat stránky jednoho z posledních dílů Doupěte, které byly ve stánku.

Vzduch byl najednou plný smutku. To nám dodalo ještě více odvahy bojovat.

Rozběhnul se na mě Levelák s pendrekem. Prvním máchnutím bouchnout do hlavy, tak jsem se sehnul a začal řvát: „Policejní brutalita! Policejní brutalita!" Z kleku jsem se jen tak rozmáchl sekerou a usekl jsem mu pravou nohu v koleni. Levelákovi se určitě promítly před očima ty strašné ceny a z nohy se mu začaly valit špatné recenze. Sletěl na zem.

Rozhlídl jsem se okolo. Všude byl dým z rozbitých včel a pozůstatky po narozeninové party našeho prezidenta. Z trhliny se vyloupl obrovský stín. Scorečkář!

„U Grice!" zařval jsem a vrhl se na zem, zrovna, když se mu začalo točit CD v přehrávači. Zakryl jsem si hlavu a čekal.

Místo čekané znělky Teletubbies jsem ale zaslechl něco jiného. Šíleně hlasitou ránu. Mrkl jsem se, o co jde. Vedle Scorečkáře stál můj zástupce, zástupce šéfa bandy Uctívačů Doupěte, Tommy Vercetti. Scorečáka převyšoval o dobrý metr a právě do něj mlátil jahodovým lízátkem. Scorečkář se pokoušel rány vykrývat druhou rukou, ale místo toho si porušil grafiku.

Za trhlinou ve zdi zevloval tank rozmačkaný pozůstatky Scorečkáře. Odevšad po nás začali stánkaři házet zlevněné patnáctiminutové jízdenky. Z oken projíždějících tramvají trčely hlavy rozzuřených revizorů.

Takhle rozzuřeného jsem Tommyho ještě neviděl. Prostě se ramenem napřed prohnal železobetonovou zdí, jako by tam nebyla, a během vteřiny spadl na zem s pohmožděninami hlavy, čímž zalehl hrstku zbylých Leveláků.

Rozběhl jsem se k trafice na rohu budovy. Uvnitř se schovával nějaký admin v pracovní uniformě. Tyčil jsem se nad ním jak hora, byl hubený a špinavý. Chvilku jsme pokecali o Gnome, ale nemohl jsem se moc zdržovat.

Zezadu na mě skočilo Pikachu a ubralo mi 2 HP elektrickým útokem do ramene (kde se tam k sakru vzalo?). Nebyla to velká rána, ale docela mě to naštvalo. Koukl jsem se na něj nejhroziveji, jak to umím, a vycenil jsem zuby. K tomu jsem ještě zavrčel a potěžkal jsem sekeru v rukách.

Jako odpověď do mě znovu pustil 600 V. Tentokrát jsem to ale vykryl koženým štítem +60 % k odolnosti proti blesku. Řekl jsem si, že si ho vychutnám (nebo ochutnám), a položil jsem sekeru.

„Pokébale leť!" zařval jsem a zároveň jsem po něm hodil tříštivý granát.

Zezadu jsem uslyšel, jak někdo troubí na roh. Hurá, můžeme zpátky do našeho doupěte! Lov na Doupě byl úspěšný…

### Honba za doupětem

Dva týdny dovolené byly vyčerpávající a po návratu domů se ihned zavírám ve svém pokoji a sedám k PC. S abstinenčními příznaky a rozklepanou rukou mačkám tlačítko „POWER". Rozplývám se, když slyším ten překrásný zvuk větráčků. Spouštím internetový prohlížeč, najíždím na stránku www.doupe.cz a pln očekávání doufám, že datum vydání časopisu, které uvidím, nebude včerejší nebo dokonce předvčerejší. Doufal jsem marně, včerejší datum mě odstartovalo tak rychle, že jsem ani nestihl vypnout repráky a pádil pro kolo.

**[!] Jak bylo prokázáno v redakci Doupěte, při návratu z dovolené doporučujeme přinejmenším den počítač nepouštět. Nejdříve dejte čas řádné aklimatizaci. Po dlouhých dnech na sluníčku vás totiž dvacetihodinové vysedávání u počítače dokáže zlikvidovat.**

Když už jsem skoro vyjížděl z branky, zastavil mě hlas. Hlas, který poslouchám už celých 15 let mé existence. „Kam jedeš?" ptá se mamka vykukující z okna. „Jedu do trafiky pro časopis," odpovídám. „Tak zajeď do sámošky a kup mi 10 vajec a 2 mlíka na večeři!" rozkazuje mi maminka. Roger that! Kývám hlavou a dávám oči v sloup.

**[!] Malá rada – když už vás maminka posílá pro nákup, chtějte peníze. Takhle okatě jí vyhovět, to snad svět neviděl.**

Jelikož samoobsluha je cestou k trafice, zašel jsem nejdřív tam. Po zdlouhavém čekání ve frontě a zaplacení bleskurychle nasedám na kolo a jedu k jediné, „špatně" zásobované trafice v okolí. Už z dálky vidím titulní stránku s názvem Doupě. „Co si přeješ?" huláká na mě děda, který sedí uvnitř trafiky. Hlasitě polknu a říkám: „Prosím jedno Doupě!"

Děda přimhouří oči a zasípá: „Cóžéé?" Zopakuji prosbu! „Máš štěstí, chlapče, mám tu už jen poslední," a odepíná vystavený časopis ze stojanu. „Bude to 99,- Kč" zakucká a podává mi doupě a DVD zvlášť, zatímco já otevírám peněženku. Holy shit!!! Vstávají mi vlasy na hlavě. Po nákupu mi v peněžence z čenta (100 Kč) zbylo jen asi 70 Kč. Rychle přemýšlím, co dělat, a můj procesor (mozek) se přehřívá.

Nejreálnějším řešením je zajít k mojí babičce, která bydlí asi dva bloky od trafiky, a půjčit si peníze. Naneštěstí je moje babička ten nejpohostinnější člověk na světě, takže než jsem od ní odešel, musel jsem sníst obrovský pohár, vypít přeslazený čaj a ochutnat čerstvě upečenou buchtu. S půjčenou stovkou a plným břichem se vracím k trafice. „Co si přeješ?" opět na mě huláká sklerózní děda. Když mu opět a tudíž opakovaně vyslovím prosbu, tentokrát dosti hlasitě, prodavač na to: „Máš smůlu chlapče, před chvílí tady byla jedna holčina a koupila poslední." The enemy has your flag! V duchu jsem si řekl několik nehezkých slov a litoval toho, že jsem si ho nezamluvil. Co teď? Budu muset jet do města, řekl jsem si a taky tak učinil. Město bylo asi 5 km daleko a cestou se nic zajímavého nestalo až na to, že mě málem srazilo auto a spadl jsem z kola.

**[!] Holčina? Být na tvém místě, příští měsíc stepujeme okolo stánku a vyhlížíme onu krásku, která tak touží po Doupěti.**

Prodavačka tam byla příjemná a ochotná (a hezká), a když jsem zjistil, že dvě nebo tři vajíčka mi v batohu nadělala pěknou paseku, přidala mi k časopisu i igelitovou tašku. Časopis jsem ihned otevřel a ukojil svůj „hlad" na slově šéfredaktora. We have the flag! Časopis jsem dal do igelitové tašky a tu strčil do špinavého batohu. Jelikož se blížil čas večeře, cestou domů jsem pospíchal víc než jindy. Sice nebyl pátek 13., ale smůla se na mě lepila jako švábi na louži přeslazeného kokosového sirupu rozlitého na čerstvě umytém linoleu. Asi v polovině cesty jsem píchnul kolo. V tu chvíli mi zazvonil mobil: „Kde se flákáš tak dlouho?" „Už jsem na cestě, za chvíli jsem doma," odbyl jsem matku. „Tak spěchej, tatínek už má hlad!" „OK," vypnul jsem telefon a dal se do stopování kolemjedoucích aut.

Po chvíli mi zastavil nákladák, takže jsem kolo mohl hodit na korbu a sám se vézt uvnitř. Houpavá jízda ale nedělala dobře mému teď už poloprázdnému žaludku, tak jsem vystoupil už půl kilometru před mým domem. Hned se mi ulevilo. „Zbytek dojdu pěšky," říkal jsem si, když vtom mi na hlavu kápla kapka…

Než jsem došel na známou adresu, změnila se ta nevinná kapka na prudký slejvák a já na zmoklou slepici. Doma jsem z batohu vytáhl 7 vajíček, 2 mléka a podivnou (mokrou) muchlanici papíru v igelitce, kterou by možná Colombo identifikoval jako Doupě :-(. Igelitová taška sice zadržela to nejhorší, ale časopis to schytal i tak.
Spajx

PS: Příběh není vymyšlený.

**[!] Škoda, že se kromě příběhu nenašla také fotka. Ono Doupě po boku 7 vajíček a dvou krabic mléka… samotné by nás zajímalo, jak mu to sluší. ;-)**

## Zpověď elfího zármutku

Přístav šumí a v korunách vítr šelestí. Erendel, to slavné město, perla východu, stříbrem svých střech oslní i tebe, poutníku. Nad gryfí říší vznáší se klid, tak jako kdysi před bouří ticho – i dnes tajíme dech. A já – ve své chýši v korunách mohutného dubu, konečně, konečně prozřel! Ach ta krása, něha, ta vůně nových zaslíbení! Já konečně uzřel zázrak, ten skvělý artefakt, v nějž trpaslíci vložili svůj um a elfové zas eleganci. A z hutí Akademie tenkrát stoupal kouř, mocní arcimágové a osvícení inkvizitoři bušili tehdá až do sklonku dne. K úsvitu gryf usedl k mému domovu, já vyplázl nehorázný pytel zlata a konečně s kočičím předením odhalil tu krásu krás – Osobní počítač! Vím, byl to hřích, brzy ztratím se ve světě křemíkových snů a nenajdu cesty zpět. Snad jedině – průvodce ku sobě najít – ach ano, já slyšel o tom plátku zdařilém, co Doupě mu říkají, ach ano. Jenže můj vak už zeje prázdnotou, ve sklepech se vítr prohání. Mí elfí bratři už se sbíhají, já na svou chýši bryskně seslal štít a před vstupní bránu párek jednorožců musel postavit – a ticho štípe ve dví řev, jak od jihu se blíží falanga démonů, vyslyš mě, ó Veliký, jen ty mě můžeš zachránit… Chápete, co tím naznačuju, ne?

**[!] Chápeme, byť označení plátek dosti urážlivé zdá se nám býti. Budeme ale spravedliví a tvůj počin, milý příteli, odměníme jedenoletým předplatným.**

**Čtenářská myšlenka měsíce: David Jiřička**
Vymyslel jsem pro bosse přezdívku Milka – když rychle opakujete Kamil, vznikne slovo milKa), ale neodvážil jsem se ho ve svém dopise použít.

## MIKROSKOP

### HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce mikroskop@doupe.cz.

## ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písálci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz.**

# DOUPĚ DVD 9/06

## ANOTHER WAR

Jak by asi vypadal Fallout, kdyby se odehrával za 2. světové války? Tak přesně tuto otázku si položili polští vývojáři ze studia Mirage Interactive, když připravovali své „válečné RPG" jménem Another War. Výsledkem naštěstí není jen prachsprostá kopie post-apokalyptické klasiky zasazená do jiného prostředí, ale povedená hra, která se blýskne i několika neotřelými nápady.

Byť na první pohled nemusí jít kombinace druhé světové války a RPG moc k sobě, opak je pravdou. Autorům se podařilo vytvořit uvěřitelný příběh plný humoru, který se odehrává jakoby zpětně ve vzpomínkách hlavního hrdiny. Vše začíná v zaplivané putyce kdesi na jihu Francie. Zde náš veterán vzpomíná na svá mladá léta, kdy se měl za dob německé okupace setkat se svým přítelem Pierrem v městečku jménem Annency. Ten se mu ozval před časem s naléhavou prosbou a chtěl celou věc vyřešit osobně, ale než se tak stalo, zatklo našeho hrdinu gestapo a zavřelo ho do vězení. V tomto okamžiku se jeho osudu ujímáte vy. Musíte přijít celé záhadě na kloub a především najít vašeho přítele.

Another War v sobě kombinuje spoustu herních odkazů, ať už je to zmíněná podobnost s Falloutem nebo třeba akčně pojatý styl bojů připomínající Diablo. Někdy se hra naopak tváří jako adventura (obsahuje totiž opravdu košaté rozhovory a kvanta textu), jindy zase jako real-time strategie (když máte ve své partě víc lidí). Každý si v této hře najde zkrátka něco a bude se dobře bavit. Milovníky válečných filmů jistě potěší množství nadsázky a vtipu, kterým titul hýří – takřka pořád tu máme nějaké narážky na legendární snímky typu Zachraňte vojína Ryana, Tucet špinavců nebo třeba Dobyvatelé ztracené archy.

Na úplném počátku si vyberete jednu z herních tříd, což může být silák, zloděj nebo intelektuál. Posléze rozdělíte body mezi jednotlivé vlastnosti a hurá, jde se na to! Postupně si ve hře projdete území čtyř různých států (Francie, Jugoslávie, Německo a Rusko), budete mít možnost promluvit s několika desítkami postav, z nichž některé se k vám budou moci přidat do party. Na rozdíl od ostatních her je v Another War většina úkolů a předmětů dynamicky generována, což znamená pokaždé odlišný herní zážitek. Na technické stránce hry se sice již trochu podepsal zub času, ale nenechte se tím odradit, protože pod lehce okoralou kůrou najdete opravdu výtečný plod, který vám bude chutnat dlouhé desítky hodin a jen tak se jej nenabažíte.

**[Verze]** Česká s titulky
**[Výrobce]** Mirage Interactive
**[Datum vydání]** Listopad 2002

| [Minimální požadavky] | [Doporučené požadavky] |
|---|---|
| Windows 98, ME, 2000, XP | Windows 98, ME, 2000, XP |
| Procesor 300 MHz | Procesor 500 MHz |
| Grafická karta s 8 MB RAM | Grafická karta s 16 MB RAM |
| 64 MB RAM | 128 MB RAM |
| 1 GB na HDD | 1GB na HDD |

**[Ovládání]** Hra se celá ovládá pomocí myši s možností využití klávesových zkratek.

PLNÁ VERZE

### KONEC CD VERZE

V době, kdy se velikost průměrné demoverze přiblížila 1 GB, bohužel ztrácí své opodstatnění CD příloha časopisu. Proto jsme se ji rozhodli od tohoto čísla zrušit. Jelikož ji zároveň vyhledává naprosté minimum zákazníků, věříme, že tento krok nazarmoutí příliš mnoho čtenářů – nemá ovšem smysl jim každý měsíc servírovat obsah „druhého řádu" vybíraný nikoli na základě kvality, ale velikosti příslušných souborů.

**PLNÉ HRY:**
Another War
F.E.A.R. Combat

Bempu
Classic Puffbomb
Cyber Skunk
Dune 3
F1 Pinball
Factory Pinball
Gumboy Crazy Features
Moorhuhn Pinball
Omega Void

**DEMOVERZE:**
Bad Day L.A.
Caesar IV
Gumboy Adventures
Dark Messiah of Might & Magic
Paraworld
Sudden Strike III

**VIDEA:**
Crysis
El Matador
FIFA 07
Gears of War
Just Cause
Lair
NHL 07
Rainbow Six: Vegas
Runaway 2

**BONUSY:**
Scorpions Wincheater
Mocba to Berlin
Protipirátská reklama

**PATCHE:**
Darkstar One
Heroes of Might & Magic 5 CZ
Star Wars: Empire at War
Titan's Quest
World of Warcraft

**SCREENSHOTY:**
Army of Two
C&C3: Tiberium Wars
Gothic 3
Metro 2033
Medal of Honor: Airborne
Need for Speed: Carbon
Rayman Raving Rabbids
Runaway 2
Sims 2: Pets
World in Conflict

# F.E.A.R. COMBAT

PLNÁ VERZE

Ne nadarmo se o hře F.E.A.R. mluvilo jako o jedné z nejlepších akčních her minulého roku. Až čas nám potvrdil, že tomu tak skutečně bylo, jelikož jí propadla spousta hráčů a zájem o ni neklesá ani teď, tedy spíše naopak. Vývojářský tým Monolith se spolu s vydavatelským domem Vivendi Games rozhodl kredit hry ještě více podpořit vydáním speciální multiplayerové edice s názvem F.E.A.R. Combat, kterou všem hráčům nabízí naprosto zdarma!

Abyste hru nemuseli dlouze stahovat z internetu, rozhodli jsme se tohoto bumbrlíčka o velikosti téměř 2 GB umístit na naše DVD. Před instalací hry je ale třeba ještě navštívit domovskou stránku hry na internetové adrese **www.joinfear.com**, kde je třeba si nechat vygenerovat sériové číslo. Potom už vám nic nebrání v tom, abyste se mohli ponořit do hraní a naplno si vychutnat celých 19 misí, 10 herních módů a 12 zbraní.

**WALLPAPERY:**

CivCity: Rome
GODS: Lands of Infinity
Hitman: Blood Money
Manhunt
Micromachines V4
NHL 07
Tony Hawk's Underground
Two Worlds
Wildlife Park 2

**SERVIS:**

BSplayer
Codecs All in One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
Quicktime Alternative
Total Commander

**OVLADAČE:**

nVidia Forceware 91.36 XP/2000
nVidia Forceware 93.36 WinXP Pro64bit
ATI Catalyst 6.8

# DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

DEMO MĚSÍCE

Svět moci a magie nebyl ještě nikdy živější. I tak by mohl znít slogan připravované (a také veleočekávané) akční rubanice s RPG prvky, která nese název Dark Messiah of Might & Magic. Nyní máte jedinečnou možnost k ochutnání hry na vlastní kůži. Byť demoverze nabízí relativně krátkou hrací dobu a obsahuje pouze úvodní tutoriál a jednu krátkou misi, názor na výsledné dílko si určitě snadno uděláte. Podle názoru mnohých tu po nějaké době máme titul, který by mohl konkurovat skvělému Oblivionu!

**TIP:** Jak se podařilo zjistit fanouškům hry, demo toho ukrývá mnohem víc, než nám autoři odhalili. Jednoduchým způsobem se dá v demu získat nový štít, další ze zbraní (hůl), můžete rovněž vyzkoušet všechny schopnosti a kouzla z plné verze hry. Stejně tak se snadno stanete nesmrtelnými, doplníte si skill pointy, adrenalin, šípy, život či manu. Kromě toho všeho lze kdykoliv zinscenovat souboj s některým z goblinů, orků, kyklopů, nemrtvých, temných strážců, městskou stráží, čarodějů či dokonce s Mistrem Phenrigem! Jediné, co musíte udělat, je, že si stáhnete modifikovaný konfigurační soubor myconfig.cfg, který najdete kupříkladu na domácí fanouškovské stránce **darkmessiah.hotgames.cz**. Na dané adrese naleznete kromě souboru i instrukce, jak jej nainstalovat a následně použít.

# TRAILER MĚSÍCE

I když mnozí říkají, že jde o hloupou kopii Grand Theft Auta, není to tak úplně pravda. Ostatně svůj názor na připravovanou akční záležitost Just Cause si můžete udělat prostřednictvím uvolněného traileru, kde v kostce uvidíte několik záběrů ze hry a především adrenalinový volný pád z letadla a následný pohodový let v závěsu na padáku.

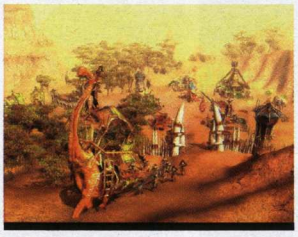
1. Miluju volné pády
2. Zvlášť do míst, která neznám
3. Občas přistanu na hlavě nějakému padouchovi
4. Nebo si spadnu rovnou na taxi
5. Jsem zkrátka romantik

# OPRAVÁRENSKÝ KOUTEK

Chová se vám vaše oblíbená hra nějak podivně? Je možné, že obsahuje některou z dříve neopravených chyb či nedodělků. Pak právě pro vás je tu výběr aktuálních patchů, které by měly všechny nejčastější problémy vyřešit.

Ascaron vypustil do světa novou verzi patche v1.2 na svou vesmírnou hru **Darkstar One**. Ten opravuje především problémy s frameratem hry, několik dalších menších chyb a přidává nové nástroje pro tvůrce módů +++ Ani na pohled božská strategie **Heroes of Might & Magic V** není úplně bez chybiček. Světlo světa spatřil patch v1.02, který jednak přidává do původní hry několik nových map, nové možnosti ovládání, hot-seat duel mód, tolik chtěnou Hall of Fame a opravuje / vybalancovává velké množství jiných věcí +++ Vyrovnanější herní možnosti a opravu nedostatku s ukládáním hry nabízí nová 1.05 verze patche pro vesmírnou strategii **Star Wars: Empire at War** +++ A na úplný závěr se dostalo i na **World of Warcraft**. Blizzard totiž vypustil další opravu v1.11.2, která řeší nenadálé odpojování se od serveru, mizení některých dočasných zbraní a více vyrovnává jednotlivé herní třídy.

# DEMOVERZE

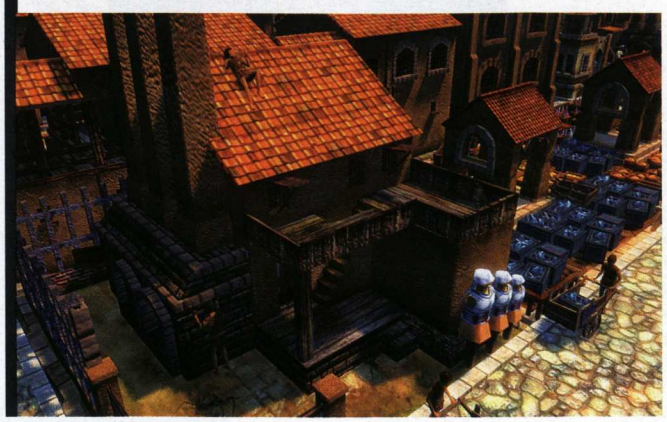


## PARAWORLD

Nemusíte se zrovna zajímat o (pre)historii, aby vás oslovila připravovaná real-time strategie jménem ParaWorld. V ní se totiž po časové ose vydáte až do dob pravěkých dinosaurů, kde na vlastní kůži poznáte, jak v té době fungoval život a že to byl skutečně ten silnější, kdo přežil. Prostřednictvím nedávno uvolněné demoverze si můžete vyzkoušet jak singleplayer, tak i multiplayer této neotřelé hry, který nabízí hned dva hratelné módy – Deathmatch a Domination. Před samotným hraním je ale doporučeno projít si přiložený tutorial z plné verze hry.

## CAESAR IV

Budovatelé, jásejte – konečně jsme se dočkali! Řeč není o ničem jiném než o čtvrtém díle oblíbené budovatelské série Caesar, za kterou stojí lidé z Tilted Mill Entertainment. Jelikož plná verze hry přijde co nevidět, dali nám autoři možnost vyzkoušet demoverzi, v níž dostanete pod svou ochrannou ruku malé městečko v provincii Narbonensis. Vaším úkolem nebude nic jiného, než ho co nejelegantnějším způsobem přivést k rozkvětu.



## Bad Day L.A.

Voní vám hry s komiksovým nádechem? Pak byste si určitě neměli nechat ujít nejnovější počin firmy Enlight Software, jehož duchovním otcem je designér American McGee (Alice, Scrapland). Ten ve své nové hře prezentuje ty nejhorší katastrofické vize, které by mohly potkat americkou metropoli Lós Angeles. Jednou je to živelná pohroma v podobě ohně nebo záplav, jindy zase teroristický útok či jiná nepříjemná věc. V této konkrétní demoverzi se na vlastní oči stanete svědky biologického útoku, když na dálnici u Santa Monicy spadne dopravní letadlo. To, co se bude dít dál, je už jen ve vašich zručných rukou a chorobných mozcích…

## SUDDEN STRIKE III: ARMS FOR VICTORY

Prázdninové měsíce byly na podařené strategie opravdu bohaté. Důkazem toho budiž i třetí díl výtečné válečné ságy Sudden Strike, který nese podtitul Arms for Victory. Zčistajasna objevivší se demoverze (či spíše betaverze) dává možnost vyzkoušet misi za americké výsadkáře, jejichž úkolem je prolomit obranu na ostrově okupovaném Němci. Jelikož má hra do svého dokončení ještě daleko, nefunguje stoprocentně a na některých počítačích se může hodně sekat.

## GUMBOY

Arkáda s reálnou fyzikou? I tímto způsobem by se dala popsat nová česká hra Gumboy z dílny studia Cinemax. Ve hře totiž ovládáte malý míček, na který působí běžné fyzikální zákony, a spolu s ním musíte projít spoustu levelů plných nástrah. Tahle hra je zkrátka a dobře doslova pro celou rodinu. Demoverze hry nabízí hned 3 výukové levely, 2 klasické levely a jeden bonusový, takže na pořádnou představu o plné hře to dokonale stačí.

mobility

Telefony nové generace toho umí mnohem víc

# Víte, na co všechno můžete **použít mobil?**

## Čtěte mobility 3. generace

na stáncích od 17. srpna

O mobilech víme vše ■ Jsme jednička v testech! ■ Milujeme nejnovější techniku stejně jako vy ■ Přidali jsme testy nových mobilů, detailní fotky i rozhodující parametry ■ **Mobility 3. generace zkrátka musíte mít!**

# NA PODZIM NEPADÁ JEN LISTÍ... ALE I HERNÍ PECKY

**NHL 07**
Poprvé s českou extraligou a českým komentářem!

**COMPANY OF HEROES**
Konečně revoluce mezi strategiemi?

**PARAWORLD**
Zážitek dinosauřích rozměrů

**LEGO STAR WARS II**
Kostkované světelné meče zpátky na scéně!

**OKAMI**
Japonské umění nás stále překvapuje

**JUST CAUSE**
Tajným agentem na tropickém ostrově

**CAESAR IV**
Dočkáme se konečně brilantní budovatelské strategie?

**BATTLEFIELD 2142**
Spousta vojáků na jednom serveru nedělá dobrotu, někdo musí z kola ven

## VÝHERCI SOUTĚŽE O NINTENDO DS

Nintendo DS: Jaroslav Kolář, Praha 11
Metroid Prime Hunters: Helena Novobilská, Frenštát

**PŘIPRAVTE SE!**
ŘÍJNOVÉ
**DOUPĚ**
VÁS POHLTÍ UŽ 18. ŘÍJNA!
(My do té doby vymyslíme, jak všechny pecky do 116 stran dostat.)

## SEZNAM INZERENTŮ


Cenega ..... 59
CD Projekt ..... 5, 43
CD Projekt ..... 4. obálka
Cinemax ..... 105
Computer Press ..... 19, 63, 92, 113
Computer Press ..... 3. obálka
Impact Computers ..... 23
Progamers ..... 2. obálka
Tiscali Telekomunikace ..... 31
Veletrhy Brno ..... 55
Vltava Stores ..... 39, 79



Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

# I největší hrdinové mají své rádce

## Časopis Doupě vám přináší:

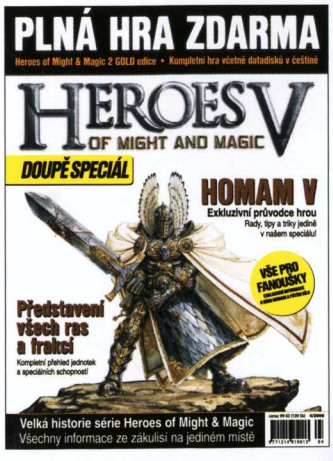
**Exkluzivní speciál k nejočekávanější hře roku 2006**

### Exkluzivní průvodce hrou
Rady, tipy a triky jedině v našem speciálu!

### Představení všech ras a frakcí
Kompletní přehled jednotek a speciálních schopností

### Velká historie série Heroes of Might & Magic
Všechny informace ze zákulisí na jediném místě

*a mnohé další na stáncích od 23. května*




## Plná hra ZDARMA: Heroes of Might & Magic 2 GOLD edice

Nejslavnější díl série pro skutečné fajnšmekry

# OBJEV V SOBĚ KURÁŽ, KTERÁ PROMĚNÍ HRDINU V LEGENDU.

Vychutnejte si autenticky zpracované starobylé scénáře.

Utkejte se s hrozivými příšerami a mystickými monstry.

# TITAN QUEST

OD SPOLUTVŮRCE AGE OF EMPIRES, BRIANA SULLIVANA A RANDALLA WALLACE, AUTORA BRAVEHEARTU, PŘICHÁZÍ ZBRUSU NOVÉ AKČNÍ RPG ZASAZENÉ DO MYTICKÝCH SVĚTŮ STAROBYLÉHO ŘECKA, EGYPTA A ASIE.

Bohové hledají hrdinu, který dokáže zvrátit běh epických událostí a jehož činy rozhodnou o osudu lidí a bohů. Jste připraveni stát se hrdinou?

JIŽ V PRODEJI

DOPORUČENÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Jste opravdovým hrdinou?
Dokažte to vyplněním našeho kvízu na
**www.cdprojekt.cz/titanquest**
a zajeďte se podívat na deset dní do Řecka
s cestovní kanceláří **Hellas Tour**. Pro statečné
dobrodruhy máme připraveny i další skvělé dárky!

The way it's meant to be played NVIDIA

POWERED BY gameSpy

IRON LORE

THQ

hellas tour www.hellastour.cz

CREATIVE

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.